PYŁ **CZY POLSKI QUAKE ZETRZE KONKURENCJĘ W PYŁ?**

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

grudzień 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

12/98



WESOŁYCH ŚWIĄT ....

Sin
Czy Warta Grzechu?

INNE RECENZJE

Railroad Tycoon 2

NBA Live '99

Apocalypse

PORADY

Hopkins FBI

Dune 2000

Nightlong

POPULOUS 3
Bosko... Trzecie Wcielenie Po Polsku!

CGS 9771230904987 12

Praca w Toku



Rally '99



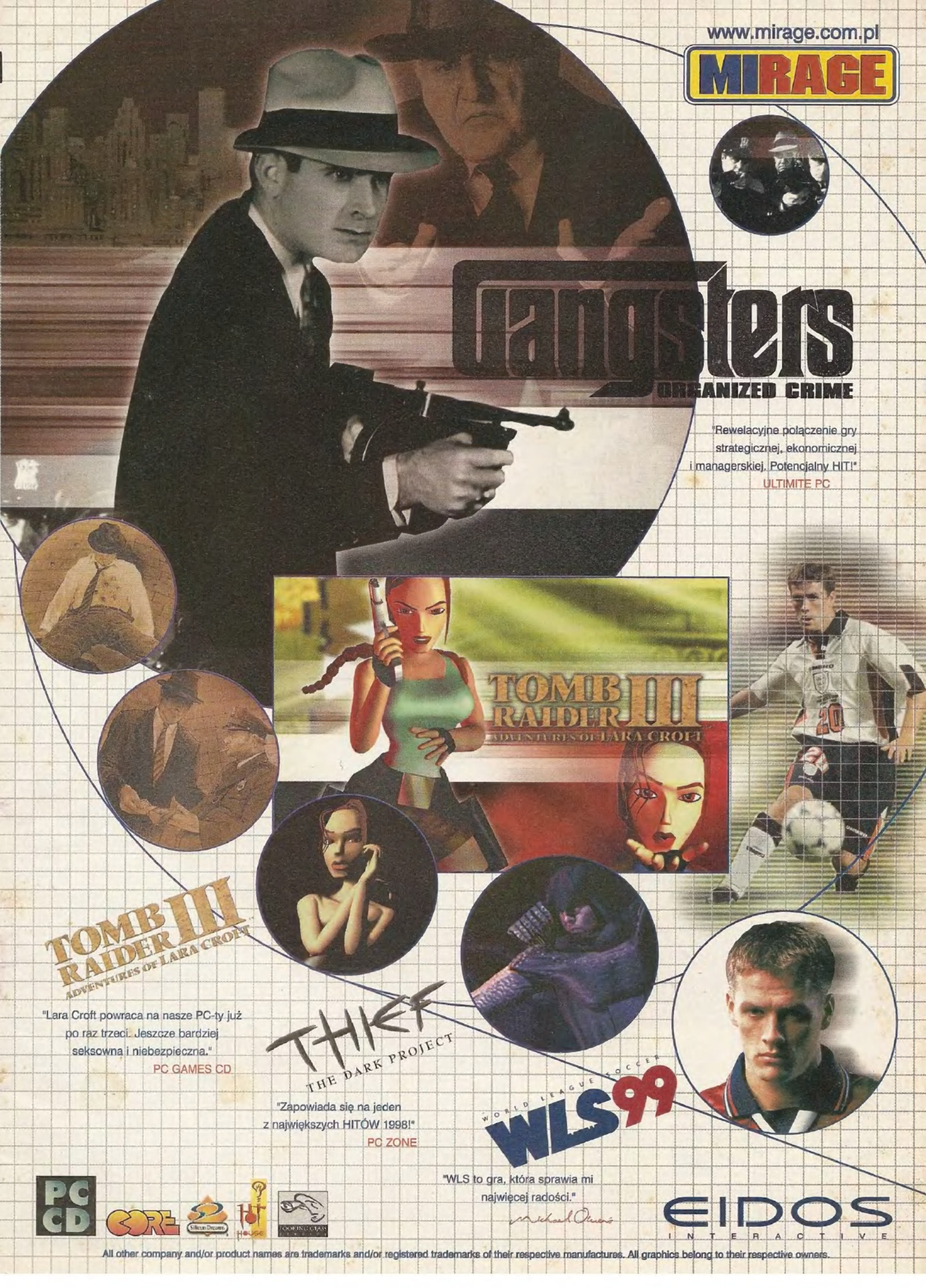
Kingpin



Rayman 2



X-COM: Alliance



www.mirage.com.pl
MIRAGE
Gangsters
ORGANIZED CRIME
"Rewelacyjne połączenie gry strategicznej, ekonomicznej i managerskiej. Potencjalny HIT!"
ULTIMITE PC
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
"Lara Croft powraca na nasze PC-ty już po raz trzeci. Jeszcze bardziej seksowna i niebezpieczna."
PC GAMES CD
THIEF
THE DARK PROJECT
"Zapowiada się na jeden z największych HITÓW 1998!"
PC ZONE
WORLD LEAGUE SOCCER
WLS99
"WLS to gra, która sprawia mi najwięcej radości."
PC CD
CORE
Silicon Dreams
HOUSE
LOOKING GLASS
EIDOS
INTERACTIVE
All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufactures. All graphics belong to their respective owners.

ZADZWOŃ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI *JUŻ PRZY KAŻDYM ZAMÓWIENIU POWYŻEJ 50 ZŁ*

http://www.comat.com.pl e-mail: comat@comat.com.pl

GAME BOY

Game Boy + baterie 209,-
Game Boy Pocket + baterie 239,-
Drukarka do Game Boy'a 329,-
Kamera do Game Boy'a 229,-
Papier do drukarki (3 rolki) 59,-
Lupa z podświetlaczem 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket 35,-
Zasilacz Game Boy/Pocket 29,-



Game Boy COLOR
Wreszcie jest ! Oczekiwany od lat prawdziwy Game Boy z kolorowym ekranem. Konsolka jest kompatybilne ze wszystkimi dotychczasowymi grami.
cena: 389,-

Aladdin 129,-
Ariel - the Little Mermaid 129,-
Bust A Move 2 131,-
Donkey Kong Land 109,-
Donkey Kong Land 2 119,-
Donkey Kong Land 3 119,-
Duck Tales 119,-
Hercules 155,-
James Bond 007 129,-
Kirby's Dreamland 85,-
Kirby's Dreamland 2 129,-
Lucky Luke 149,-
Metroid 2 109,-
Mickey Dangerous Chase 119,-
Micro Machines 105,-
Pocket Bomberman 99,-
Road Rash 105,-
Smurfs 2 149,-
Smurfs 3 149,-
Spy vs Spy 129,-
Street Fighter 2 109,-
Super Mario Land 85,-
Super Mario Land 2 109,-
Tennis 85,-
Turok 131,-
V-Rally 139,-
Wario Land - Super Mario Land 3 109,-
Wario Land 2 129,-
Wave Race 85,-
World Cup'98 149,-

UWAGA ! UWAGA ! UWAGA ! UWAGA
Nowe gry specjalnie do kolorowego Game Boy'a
ZADZWOŃ !

NINTENDO 64

Nintendo 64 599,-
Nintendo 64 + gra ..... TANIEJ !
Joystick Oryginalny 129,-
Joystick Super Pad 99,-
Karta pamięci Innovation (256 KB) 69,-
Karta pamięci oryginalna (256 KB) 85,-
Karta pamięci x4 (1MB) 129,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kabel RF oryginalny 119,-
Przedłużacz do joysticka 45,-
Rumble Pak oryginalny 85,-



Silicon Valley
Strategia, RPG, przygodówka i wyścigi w jednej spektakularnej grze. Rekomendowana między innymi przez "Official Nintendo Magazine"
cena: 239,-

1080 Snowboarding 269,-
Air Borders 269,-
Banjo Kazzoia 239,-
Bomberman Heroes 229,-
Cruis'n World 209,-
Destiny Fighters 289,-
Diddy Kong Racing 249,-
F1 World Grand Prix 229,-
Golden Eye - 007 269,-
GT 64 289,-
Iggy's Wreckin Ball 269,-
International Superstar Soccer'98 229,-
Mario 64 199,-
Mario Kart 229,-
Mission Impossible PLi 249,-
Mortal Kombat 4 ..... NOWOŚĆ 299,-



Turok 2
Jedna z najlepszych i najbardziej efektownych strzelanin FPP. Zdumiewająca, szczegółowa grafika, dostępna także w wysokiej rozdzielczości !
cena: 299,-

Quake 64 299,-
Snowboard Kids 209,-
Tetrisphere 209,-
V-Rally 64 ..... zadzwoń !
WarZone 299,-
Yoshi Story 249,-

PLAYSTATION

PlayStation+Dual Shock 2lata gwar. 599,-
Kabel RF Uniwersalny 89,-
Karta Pamięci 15 bloków 69,-
Karta Pamięci (oryg.) 15 bloków 109,-
Karta Pamięci 120 bloków 119,-
Karta Pamięci 360 bloków 199,-
Kierownica V3 + pedały 329,-
Kierownica+pedały+dźwignia bieg 389,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda 139,-
Kontroler Control Station/Comp.Pro 69,-
Kontroler PSX Dual-Shock (oryg.) 159,-
Pistolet 3 in 1 (Namco Compatible) 159,-



Apocalypse
Jedna z najlepszych strzelanin 3D jakie się do tej pory ukazały ! Gra " ostra jak brzytwa, dynamiczna jak dynamit i wciągająca jak bagno" - ocena: 9/10 PSM 11/98
cena: 209,-

Batman & Robin 209,-
Crash Bandicoot 3 PLi ..... zadzwoń !
Colin McRae Rally 219,-
Command & Conquer:Retaliation 209,-
Dark Omen 189,-
Dead or Alive PLi 209,-
Deathtrap Dungeon PLi 189,-
Diablo 219,-
Duke Nukem-Time to Kill ..... NOWOŚĆ 209,-
Fifa'99 (wersja angielska) ..... zadzwoń !
Fifth Element 209,-
Fighting Force PLi 189,-
Fluid PLi 159,-
Gran Turismo PLi 229,-
Jersey Devil PLi 189,-
Kula World PLi 189,-
Medievil PLi 209,-
Mortal Kombat 4 ..... NOWOŚĆ 199,-
Moto Racer 2 209,-
Nascar'99 ..... NOWOŚĆ 209,-
Need for Speed 3 199,-
NBA Live'99 (wersja angielska) ..... zadzwoń !
NHL'99 (wersja angielska) ..... zadzwoń !
Oddworld:Exodus ..... zadzwoń !
Pitfall 3D PLi 199,-
Pet in TV 199,-
Resident Evil 2 PLi (wer. ang.) 229,-
Road Rash 3D 209,-



Spyro the Dragon
Platformówka - przygodówka 3D, najwspanialsza grafika jaką można było zobaczyć do tej pory na PlayStation. W zestawie ponadto firmowy portfel SONY na płyty oraz najnowsze demo. PLi
cena: 199,-

Theme Hospital 189,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi 199,-
Tombi (wer. ang.) PLi 189,-



Tenchu: Stealth Assasins
Średniowieczna Japonia to świat ninji, samurajów i shogunów. Zaskoczy Cię niesamowity klimat i realizm ruchów jednej z dwóch postaci w jakie możesz się wcielić w tej znakomitej zręcznościówce 3D
cena: 209,-



Tomb Raider III
Tego tytułu nie trzeba nikomu rekomendować. Zręcznościówka 3D czyli powrót Lary w nowym, jeszcze lepszym wcieleniu. Wersja Angielska. PLi
cena: 219,-

Vigilante 8 PLi 219,-
WarZone 189,-
World Cup'98 (wer. ang.) 209,-

PLAYSTATION TANIEJ

Alien Trilogy PLi 109,-
Command & Conquer 119,-
Croc 119,-
Doom 119,-
Formula 1 PLi 109,-



Grand Theft Auto
Jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat. Jako członek gangu kradniesz samochody, uciekasz przed policją i wykonujesz całą "brudną robotę" dla swojego szefa.
cena: 119,-

Hercules PLi 109,-
Nascar'98 + Joypad E.A. Sports 189,-



Abe's Odysee
Znakomita, rozbudowana i wymagająca platformówka. Angielska wersja językowa
cena: 119,-

Porsche Challenge PLi 109,-
Spice World PLi 109,-
Tekken 2 PLi 109,-
Total NBA'98 PLi 109,-
V-Rally ..... NOWOŚĆ 119,-
Worms PLi 109,-

PC CD

Age of Empires 249,-
Anno 1602 PL 149,-
Armored Fist 2 149,-
Black Dahlia (8CD) 179,-



Carmageddon II
Druga część superbrutalnej, krwawej jatki - przekracza wszystkie granice jakich się do tej pory nie udało przekroczyć, perfekcyjna grafika dopełnia straszliwego obrazu.
cena: 159,-

Championship Manager 97/98 119,-
Colin McRae Rally 169,-
Conquest Earth 129,-
Deadlock 2 145,-
Deathtrap Dungeon 99,-
Die By The Sword 165,-



Fifa'99
Szósta, najnowsza wersja najlepszej i najpopularniejszej serii piłki nożnej.
cena: 145,-

Dune 2000 145,-
F-15 145,-
Fifth Element 99,-
Fighting Force 99,-
Final Fantasy VII (4CD) 169,-
Forsaken 159,-
Gamer's Jackpot (80 gier !) 179,-
Gold Games 2 (22 gry na 22 CD!) 129,-
Heroes of Might & Magic PL 99,-
Heart of Darkness 159,-
Hexplore 159,-
Incoming ..... zadzwoń !
Insane Speedway 2 PL 79,-
Industry Giant 145,-
Israeli Air Force ..... NOWOŚĆ 145,-
Lode Runner 2 145,-
Might & Magic VI 159,-
Missing in Action ..... zadzwoń !
Monaco G.P. Racig Sim 2 99,-
NBA Live'99 145,-
Need for Speed 3 145,-
NHL'99 145,-
Quake 2 159,-
Quake 2 - Ground Zero (misje) 99,-
Panzer General 2 149,-
People's General 159,-
Prem. Leag. Manager'99 ..... NOWOŚĆ 145,-
Rainbow Six ..... NOWOŚĆ 139,-
Reah PL + A.D. 2044 (8 CD) 159,-
Red Alert 129,-



Settlers 3
Trzecia część wspaniałej strategii wojenno - ekonomicznej. Jeszcze bardziej rozbudowane, z jeszcze lepszą grafiką i w całkowicie polskiej wersji językowej.
cena: 149,-



Sin
Jeden z tzw. "zabójców Quake" czyli najnowsza strzelanina FPP z doskonałą grafiką i animacją. Demo dostępne od jakiegoś czasu to tylko preludium do doskonałej zabawy...
cena: 159,-

Silent Hunter Admiral's Edition 159,-
Soldiers at War 149,-
Starcraft 149,-



Tomb Raider III
Lepsza, szybsza, ładniejsza, stojąca przed nowym, jeszcze większym wyzwaniem - Lara Croft. Nowe pojazdy, nowe bronie i kostiumy, wzbogacone animacje i efekty graficzne.
cena: 159,-

Test Drive 5 ..... NOWOŚĆ 145,-
Unreal 159,-
Virtual Chess 2 PL 99,-
WarGames 145,-
World Cup'98 145,-
X-Files: Game (7 CD) 159,-

PC CD - TANIEJ

A.D. Cop PL 39,-



Ace Ventura PL
Zabawna przygodówka z rysowaną grafiką na podstawie komedii z Jimem Carrey'em. Polska wersja językowa.
cena: 69,-

Abe's Odysee ..... NOWOŚĆ 59,-
Atlantis: the Lost Tales PL 89,-
Beasts & Bumpkins 59,-



Dark Colony
Próba skolonizowania ziemi przez obcych - bardzo dobra strategia czasu rzeczywistego
cena: 59,-

PC CD - TANIEJ

Broken Sword 2 PL 59,-
Dungeon Keeper PL 59,-
Earth 2140 PL 49.95,-
Earth 2140 - misje PL 49.95,-
Earthworm Jim 49,-
Emergency PL 49.95,-
F1 Racing Simulator ..... NOWOŚĆ 59,-
Heroes of Might&Magic 39,-
Hopkins FBI PL 69,-
Jack Orlando PL (2CD) 49.95,-



Knights and Merchants
Bardzo rozbudowana lecz prosta w obsłudze strategia czasu rzeczywistego nawiązująca klimatem do Settlers 2. Dokładna grafika i mnóstwo animowanych obiektów. Wersja Polska.
cena: 49.95,-



Książę i Tchórz PL
Polska przygodówka z piękną, bajecznie kolorową, malowaną grafiką nawiązującą do serii "Monkey Island"
cena: 59,-

Little Big Adventure 2 49,-
Lomax PL 49,-
Lula - Virtual Baby ..... NOWOŚĆ 79,-
Magic Carpet 2 29,-



Neverhood
Świetna, przesiąknięta humorem platformówka z bardzo staranną, aczkolwiek niekonwencjonalną grafiką
cena: 69,-

Nuclear Strike 59,-
Postal ..... NOWOŚĆ 59,-
Privateer 2 The Darkening 49,-
Quake 59,-
Prisoner of Ice 39,-
Realms of Arkania 49.95,-
Return to Zork 29,-



Settlers 2
Wspaniała, ekonomiczni - wojenna strategia czasu rzeczywistego, połączenie Warcraft i Civilization w pięknej oprawie graficznej, teraz w polskiej wersji językowej.
cena: 49,-

Reflux PL 49.99,-
Shadow of the Riva 49.95,-
Sid Meier's Gettsburg 59,-
Sim Tower 49,-
Smocze Opowieści PL 49,-
Spellcross PL 49.95,-
Syndicate Wars 49,-



Steel Panters II
Bardzo dobra startegia turowa dla jednego lub dwóch graczy. Zawiera scenariusze największych konfliktów zbrojnych z udziałem czołgów po roku 1939. Grafika SVGA
cena: 59,-



SU-27 Flanker
Tak realistyczny, że powinien być tajny - wojskowy symulator lotniczy. Bardzo ścisłe odtworzenie samolotu, uzbrojenia oraz terenu, znakomita dynamika, walka 1 na 1. Zestaw:gra+dysk z nowymi misjami.
cena: 59,-

Stone Axe PL 59,-
Time Warriors PL 39,-
Tone Rebellion 59,-



Total Anihilation
Realistyczne trajektorie lotu pocisków, rakiet i bomb atomowych, zróżnicowany, trójwymiarowy teren, i mapy. Ponad 150 jednostek, unikalne opcje śledzenia obiektów - Jeden z najlepszych RTS-ów historii
cena: 59,-

Ultima VIII 29,-
Warcraft II DeLuxe ..... NOWOŚĆ 69,-
Zork Anthology (5 części Zorki) 29,-



Zork Nemesis
Ponad 40 godzin ciągłej gry w pięciu bogatych w szczegóły światach. 40 hollywoodzkich aktorów, oszałamiające trójwymiarowe otoczenie i uderzająca 16-bitowa grafika. 3CD
cena: 39,-



Zork Grand Inquisitor
Ostatnia edycja legendarnej przygodówki, wspaniała grafika, 360 - cio stopniowe pole widzenia, 30 niepowtarzalnych poziomów, 2 płyty CD.
cena: 59,-

Zork Legacy Collection (7 gier,5 CD) 69,-



Erotyka na CD-ROM
http://www.comat.com.pl

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

odwiedź NASZE SKLEPY

Centrum:
Al.Jerozolimskie/J. Pawła II 00-024 Warszawa
przejście podziemne paw.12 tel./fax.022 630 29 73
pon.-pt.10-20 sob.10-16

Centrum:
ul.Widok 19 (od Alei Jerozolimskich) 00-026 W-wa
tel. 022 827 07 09 pon.-pt.11-19 sob.10-15

Praga:
ul.Grochowska 290 03-841 Warszawa
tel. 022 870 32 59 pon.-pt.10-18



Bardzo duży wybór gier i akcesorii do komputerów PC, PlayStation,Nintendo 64 i Game Boy prezentacja na miejscu

OFERTA ŚWIĄTECZNA



Kolorowa Drukarka Atramentowa HP 690C
cena: 699,-

Bardzo bogata oferta gier i programów po niskich i bardzo niskich cenach!



Częste promocje i oferty specjalne

OFERTA ŚWIĄTECZNA



Akcelerator Graficzny VooDoo 3DFX 4MB RAM
cena: 229,-

Sprzęt gwarantowany przez największych oficjalnych dystrybutorów w kraju.

Dla mieszkańców woj. warszawskiego i ościennych sprzedaż na raty, także z możliwością natychmiastowego odbioru !

W sklepach w centrum honorujemy karty płatnicze:

PolCard VISA

Firma działa na rynku od 1991 r. i sprzedaje wyłącznie nowe, legalneprodukty. Zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia paczki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki. Przy zakupach powyżej 50 zł NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są conajmniej 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcje w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/98 (53)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

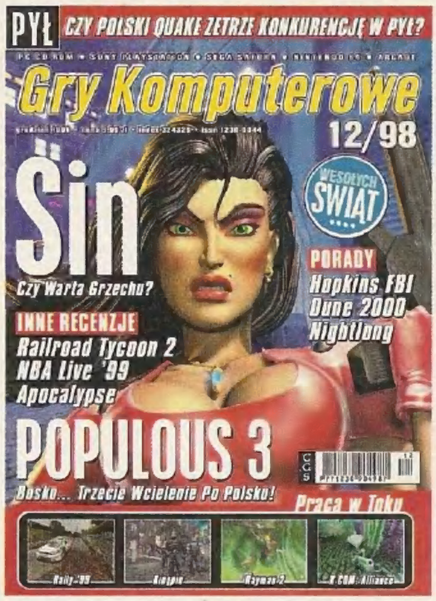
prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (I kwartał '99)
Należność (3 x 3,99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1998 r.)

Od Redakcji



Rok minął, jak z bicza strzelił. Czy był on rewolucyjny, trudno jednoznacznie odpowiedzieć, chyba że dla tych, którzy dokonali w tym roku jakiegoś znaczącego zakupu, który miał decydujący wpływ na jakość posiadanego przez nich sprzętu. W przypadku pececiarzy, mógł to być akcelerator 3D, dzięki któremu blaszak dostał kopa, o jakim nikomu się nie śniło. W światku konsolowym, taka rewolucja hardware'owa była raczej niemożliwa, za to dokonał się prawdziwy skok jakościowy w odniesieniu do samych gier. Wystarczy wymienić takie tytuły jak „Gran Turismo", „Tekken 3", „Final Fantasy VII", „MediEvil", „Metal Gear Solid" – w przypadku PSX, czy „Banjo Kazooie" i „Golden Eye" na N64.

A co przyniesie nowy rok? Przede wszystkim świat wstrzymał oddech w oczekiwaniu na premierę konsoli Dreamcast Segi, którą zaplanowano na 27 listopada (w Japonii). Na ostatnich targach Tokyo Game Show, można już było zagrać w dwie nowe gry na to cudeńko – „Godzilla Generations" i „Sonic Adventure". Za chwilę powinny trafić do sprzedaży kolejne tytuły: „Sega Rally 2", „Virtua Fighter 3tb". Dla podgrzania atmosfery przebąkuje się też coś o „Resident Evil 3", a nawet „Tekken 4", ale oczywiście gry te występowałyby na Dreamcasta pod zmienionymi tytułami.

Z kolei w grach pecetowych rok 1999 będzie stał chyba pod znakiem kontynuacji. Nie zdążyliśmy nacieszyć się jeszcze „Tomb Raiderem 3", a rozpoczęto już pracę nad częścią czwartą. Twórcy muszą się spieszyć, żeby zdążyć na Gwiazdkę... za rok oczywiście.

Redakcja „Gier Komputerowych" składa najgorętsze życzenia Świąteczne i Noworoczne wszystkim naszym Czytelnikom i Miłośnikom. Wszystkiego Najlepszego.

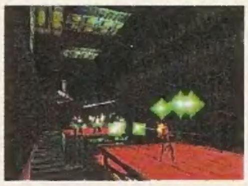
Marek Suchocki

Wydawnictwo ogłasza nabór do pracy. Poszukujemy współpracowników, recenzentów gier na PC, PlayStation, chętnych do prac redakcyjnych, operatorów DTP oraz osób dobrze zorientowanych w problematyce hardware i software PC.





Metal Gear Solid
czytaj str. 20
PREVIEW! Szykuje się Gra Roku!!!





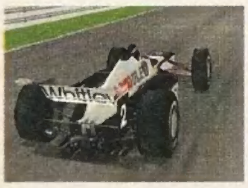














Boże Narodzenie? Już? Nieee, to niemożliwe. Czas leci tak szybko, że tylko donoszący do redakcyjnego bunkra żywność listonosz poinformował nas o tym fakcie. Postawiliśmy więc nieco odrapane drzewko z ubiegłego roku, bombki załatwił Jagd, inne ozdoby (zdobyte na trollach) Suicide, całość zaś ogniem (swego entuzjazmu) okrasił Groovy. No to i my mamy... święta. Trzymajcie się ciepło, kochani, i nie zapominajcie o nas, bo już w styczniu będziemy mieli dla Was Wielką Niespodziankę!

Blood 2: The Chosen

GT INTERACIVE / MONOLITH
P166, 32 MB RAM, WIN95



Jeżeli FPP to tylko z maksymalną dozą rzeźni, zakręconych niczym pęczek drutu charakterów, niesamowitym klimatem... to wszystko oferuje nam najnowsze wcielenie „Blood'a" ukrywające się pod niepozornym numerkiem drugim. Oczywiście wszystkim maniakom gatunku nie trzeba przypominać rodowodu tej giery, dość powiedzieć, że najnowsze rozwiązania techniczne umożliwiły nam przebywanie w niezwykle realnie oddanym świecie, z którego niema ucieczki. Broń w dłoń! Znowu jakiś zakręceniec wyłazi zza rogu!







CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.



Pył

OPTIMUS
P133, 32 MB RAM, WIN95

O tym, że mamy w naszym kraju grupę dobrych programistów do niedawna trzeba było przekonywać wszystkich niemalże siłą. Optimus postanowił na światło dzienne wyciągnąć owe starannie skrywane talenty i owoc ich dwuletniej pracy – grę „Pył". Najnowszy polski FPP (po średniawym „Target'cie") pozwala nam wyżyć się podczas toczenia śmiertelnego boju z bandą szumowin zamieszkujących planetę Arena. Niezwykły misz-masz FPP'a i gry przygodowej nie pozostawi Was w spokoju. Godne uwagi! Na płytce znajdziecie także krótki filmik wprowadzający w fabułę gry.

Colin McRae Rally

CODEMASTERS
P200, 32 MB RAM, WIN95

Niesamowite wyścigi! Jeden z najlepszych kierowców świata użyczył swego nazwiska, firmując najnowsze osiągnięcie Codemasters. Jeśli macie ochotę bliżej przyjrzeć się niebezpiecznemu zawodowi kierowcy rajdowego, to właśnie nadarza się świetna okazja by wskoczyć za „kółko" rajdowego potwora i zmierzyć się z najlepszymi maszynami i ich władcami na bezdrożach pięciu kontynentów. Wielką zaletą tych wyścigów jest wierność realiom prawdziwych zmagań motorowych. Wspaniała grafika, niesamowita grywalność i możliwość głębokiego ingerowania w realizm jazdy stawiają ten produkt w czołówce gatunku.



Heretic II

ACTIVISION
P200, 32 MB RAM, KARTA 3D, W95



Eech, no to mamy i następnego TPP'a na naszym krążku. Panie... Panowie! Czapki z głów! Oto po raz kolejny będziemy mogli poczuć na własnych gębach oddech bestii z mroków Czarnej Magii. Tak dobrze nam znany bohater wraca do nas w jakże odmienionej postaci. Ci, którym znudziły się już techniczne fanaberie „Quake" czy „Unreal'a" będą mogli odsapnąć w gotyckich klimatach „Heretica 2". Świat magii, mieczy i potworów jakich nie powstydziliby się państwo Gucwińscy, czeka na śmiałka, który pragnie się z nim zmierzyć. Nooo który z Was?

N.I.C.E. 2

SYNETIC
P166, 32 MB RAM, D3D, WIN95

Tym razem zostawimy gdzieś za sobą realizm poznany w „Collin McRae Rally" i będziemy mogli spokojnie oddać się dewastacji konkurencyjnych maszyn. Spróbujcie swych sił w tej morderczej walce o puchar, gdzie świetne efekty wizualne i dźwiękowe pozwolą zapomnieć o kiepskiej pogodzie za oknami. Dzikie, miejskie i leśne trasy czekają. No to... gaz do dechy!

Colorado



PEŁNA GRA!

SILMARILS
486DX2, 8MB RAM, W95

Pod choinkę mamy dla Was coś specjalnego. Choć prezentowane w tej grze wydarzenia należą już co najwyżej do kanonu gatunku, spoczywając obok dzieł Karola Maya, my zapraszamy Was do wzięcia udziału w niezwykłej wyprawie. Sami możecie się przekonać, czy życie owianego legendami westmana to taka prościzna. Już teraz możemy Wam powiedzieć, że bez żelaznych zapasów amunicji, żywności i podręcznego kanoe szybko zostaniecie skazani na wieczne potępienie w krainie „Colorado". Howgh!

Savage Arena

RAGE
P166, 32 MB RAM, KARTA 3D, W95

Podobno sport to zdrowie. Niektórzy, zajmujący się nim wyczynowo potrafią jeszcze złośliwie dodać – stracone. Aby osobiście się przekonać, czy mają rację wystarczy spojrzeć na sporty przyszłości i jak na to patrzą ludzie z Rage.

Hmmmm... Banda zakutych w półpancerze jegomości zwalczających się przy pomocy wszelkich dostępnych środków. Oto arena na której rządzi zasada, głosząca iż „regułą jest brak wszelkich reguł". No cóż, chyba naprawdę w najbliższym czasie wzrośnie zapotrzebowanie na „lekkoatletów" z parametrami Gołoty i Michalczewskiego.

Total Air War

INFOGRAMES
P166, 32 MB RAM, WIN95

No i co, czyżbyśmy zapomnieli o miłośnikach lotnictwa? Nic podobnego. Tym razem dajemy wam niebywałą możliwość bliższego przyjrzenia się nie tylko robocie pilota, ale również sztabowca! Będziemy mogli zarządzać podległymi siłami z poziomu mapy operacyjnej, planować uderzenia, przydzielać odpowiednie siły i... oczywiście... zasiąść za sterami naszych metalowych ulubieńców. „Total Air War", jak z tego wynika, ma ambitny zamiar stać się prawdziwą legendą dla fanów skrzydeł.

People's General

MINDSCAPE
P133, 16 MB RAM, WIN95

Od czasu, kiedy na naszych maszynkach ujrzeliśmy „Panzer General" minęło już dość dużo czasu. Tak wiele, że nawet doczekaliśmy się nowego wcielenia z „dwójeczką" w tytule. Teraz jednak udamy się nie na pustynno-równinne podboje Europy, ale zmuszeni będziemy do obrony naszej starej cywilizacji przed „żółtym zalewem". Chiny zamierzają walczyć o lebensraum! Spróbuj swych sił w obronie lub ataku, zobacz jak, zdaniem ludzi z Mindscape, powinna wyglądać nowoczesna gra strategiczna. I przede wszystkim... przetrwaj na polu nowoczesnej wojny.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Future Cop	Electronic Arts	P166, 32 MB RAM, Win95
Grand Tourning Car	Elite Systems	P133, 32 MB RAM, 3Dfx
Mad Trax	Project Two	P133, 32 MB RAM, D3D
Magic & Mayhem	Virgin	P133, 16 MB RAM, Win95
Mig 29 Fulcrum	NovaLogic	P166, 32 MB RAM, D3D
Rise Of Rome	Microsoft,	P100, 16 MB RAM, „AoE"
Red Baron 2 Multiplayer	Sierra	P133, 32 MB RAM, Win95

nowości

Sklepowe półki zapełniają się już najnowszymi grami przygotowanymi na Gwiazdkę. Szczególnie aktywny Electronic Arts, reprezentowany przez IPS, ulokował wiele znaczących pozycji.

z kraju

● Ziuuuuuuu! Bach! Tak oto doleciała o na wieść o „Fighter Pilot". Wskrzeszenie tak starego tytułu przez EA jest chyba powodem do chwały. Wreszcie będziemy mogli oglądnąć weterana tylu platform w najnowszym, pecetowym wcieleniu. Atutem tego programu będzie jego niezwykła uniwersalność. Nie tylko będziemy mogli wybrać dowolny pojedynek powietrzny, ale i wziąć udział w kampanii, spróbować zrąbać kumpla przez sieć i zrobić wiele innych rzeczy. Będziemy mieli czym gały cieszyć w wigilijny wieczór.

FIFA 99

EA SPORT ● PC, PSX,

Nieeee, kolejna „piła"? Ile można. Niektórzy są jednak nieugięci. EA Sports najwyraźniej nie zamierza odpuścić sobie tak wysokobudżetowej pozycji. Cóż nowego znajdziemy w „FIFA '99"? W zasadzie wszyscy weterani komputerowych menadżerów przyzwyczaili się do stylu narzuconego przez EA Sports standardu. Nowi ludzie, uaktualnione składy drużyn i, jak zwykle zresztą, podciągnięta do niemożliwości grafika – rzeczy za które lubimy tę serię. ■









Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Grudzień**

Trespasser

ELECTRONIC ARTS ● PC

Bycie kobietą to nie są żarty. Przekonują nas o tym twórcy „Trespassera", wsadzając bohaterkę swej najnowszej gry na wyspę pełną przedpotopowych gadów. Nawet pomyślne, jak widać, przejście przez katastrofę lotniczą nie gwarantuje otrzymanie funduszu emerytalnego. Będziecie musieli chwycić za giwerę i spróbować znaleźć wyjście z tak niepomyślnej sytuacji. Graficy postanowili wysmażyć prawdziwe arcydzieło, przykładając się do pracy jak nigdy. Nie dość tego, zaimplementowano niesamowite efekty fizyczne, co w zetknięciu ze wspaniałą oprawą graficzną daje niesamowity efekt. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**







Knockout Kings

EA SPORTS ● PC

Trzydziestu ośmiu najsłynniejszych bokserów świata (Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard i Oscar De La Hoya, żeby wymienić tylko najsłynniejszych), ciekawą oprawę 3D i wspaniałą grywalność oferuje nam najnowsze „bokserskie" wcielenie komputerowej zadymy. „Knockout Kings" pomoże nam bliżej poznać świat zawodowego boksu. Będziemy mogli toczyć walki w określonych okresach historycznych, wybrać swojego „chłopca do bicia" itp. Oczywiście nie trzeba nadmieniać, że grę tworzono przy ścisłej współpracy z żyjącymi legendami tego sportu, starając się maksymalnie urealnić rozrywkę. Jednego możemy być jednak pewni – mimo stoczenia walki z „Bestia" Taysonem wizyta u chirurga nam nie grozi. ■



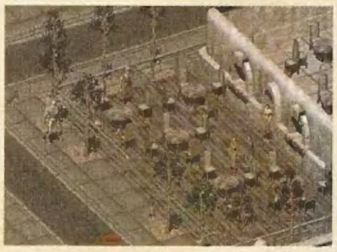
Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Grudzień**

Fallout 2

INTERPLAY • PC



Jeśli nasze informacje okażą się prawdziwe (agenci naszej „dwójki" są najlepiej poinformowanymi ludźmi galaktyki), to już za chwilkę będziecie mogli cieszyć oczy (i uszy) nową wersją klasycznej już cyberpunkowej giery. CD Projekt umożliwi nam poznanie nowych losów futurystycznego bohatera, i po raz kolejny zmuszeni będziemy do ratowania naszych bliskich przed radioaktywnym zagrożeniem. Jako zmuszony do przebywania w nowopowstałej wiosce przybysz z Vaultu poddany zostaniesz twardej próbie. Wiemy już na pewno, że będziemy mogli podróżować przez wyniszczone krainy samochodem, choć jego zdobycie nie będzie łatwe. Znacznie uelastyczniono możliwości powiększania naszej paczki o nowych gierojów, więc małe bitewki będą na porządku dziennym. Co więcej znajdziemy w tym sequelu? To już musicie obejrzeć sami. Niebawem na sklepowych półkach. ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Grudzień**

Mayday

TOPWARE • PC





Jeśli jeszcze nie ochłonęliście po „Mech Commanderze", którym MicroProse podkreślił swoją renomę jedne z najzdolniejszych firm softwarowych, to mamy dla Was prawdziwy rodzynek. Znana ze swej ciekawej polityki cenowej firma TopWare zamierza w ciągu najbliższych dni wydać grę pod tytułem „Mayday". He, nie ma się czego bać, tytułowy slogan nie grozi nam atakiem serca, a co najwyżej kilkunastoma zarwanymi nockami. Trzy walczące o panowanie nad ziemią korporacje postanowiły ostatecznie rozwiązać kwestię opanowania planety. Jako dowódca jednej ze stron będziesz mógł ingerować w postępy wojenne, nadawać ton działaniom i dowodzić w polu. Charakterystyczna grafika (rzut izometryczny) i intuicyjność interfejsu powinny pozwolić wyżyć się największym maniakom RTS-ów. ■

Dystrybucja: **TopWare**
Premiera: **Grudzień**

Nowa Krucjata?

W dniu 5 października odbyło się spotkanie przedstawicieli Fundacji Ochrony Twórczości Audiowizualnej (FOTA), Krajowej Grupy Business Software Alliance (BSA) i Związku Producentów Audio Video (ZPAV). Miało ono na celu ustalenie wspólnego stanowiska wyżej wymienionych firm wobec problemu piractwa i przedsięwzięcie odpowiednich kroków w celu podjęcia wspólnej akcji antypirackiej. Zawiązała się Koalicja Antypiracka, którą zamierza wspierać także program Unii Europejskiej Phare II. Podstawowym celem tej organizacji ma być wywalczenie odpowiednich zmian w ustawodawstwie polskim, tak by wreszcie organy ścigania i stworzone ku temu firmy mogły wreszcie zacząć swobodnie działać. Wreszcie zacznie coś się dziać na płaszczyźnie społecznej owego problemu, bowiem koalicjanci zamierzają dążyć do ogólnego ograniczenia akceptacji tego zjawiska. Cele szczytne, mamy nadzieję, że niebawem ujrzymy wymierne efekty. ■

Koń by się uśmiał...

...czyli rzecz o tym, jak na służewieckich Torach Wyścigów Konnych VII Edycja Gambleriady się odbyła.

Największym sukcesem VII edycji Gambleriady było to, że w ogóle się odbyła. Po bolesnych doświadczeniach z halą Mera, w której od upału wszyscy o mało nie ugotowaliśmy się na twardo, jedyną sensowną lokalizacją była mała hala na Torach Wyścigów konnych. Wywołało to całą masę złośliwych żartów w branży, ale także rezygnację z udziału w targach wielu renomowanych firm. Zabrakło m.in. największego polskiego dystrybutora gier – IPS Computer Group. Nie było także naszego stoiska.

Końskie Zdrowie W końcu jednak, przy olbrzymim wkładzie firmy Intel, impreza mogła się odbyć. Nasza lotna brygada udała się na Służewiec, celem sporządzenia niniejszej relacji. Wybraliśmy sposób ekologiczny, przez co, od ostatniego przystanku tramwajowego, czekał nas jeszcze, podobnie jak setki innych nieszczęśników, niezły spacer (coś ze dwa kilometry) do miejsca przeznaczenia. Taaa... żeby dotrzeć na Gambleriadę, trzeba było mieć iście końskie zdrowie. Sytuacja komplikowała się jeszcze bardziej, gdy przyszło wracać tą samą drogą wieczorem, w egipskich ciemnościach.

W środku czekało nas dość bolesne rozczarowanie. Wszystko było jakby zminiaturyzowane, przez co zwiedzenie całych targów zajmowało niecały kwadrans. Uszczuplenie powierzchni wystawowych sprawiło, że firmy nie mogły specjalnie fantazjować i ich stoiska, to w większości zwykłe... budki.

Czarny Koń Wyróżniała się jedynie „Jaskinia Gier", gdzie na kilkudziesięciu najnowszych komputerach udostępnionych przez Intel prezentowano najnowsze gry. Była to główna atrakcja targów i dopchanie się tam stanowiło prawdziwe wyzwanie. W środku czekały na nas „Tomb Raider 3", polska strzelanina FPP „Mortyr", „Colin McRae" (z kierownicą), „NBA 99" oraz naście innych gorących, gwiazdkowych tytułów. Z innych ciekawostek targów warto wspomnieć o gadżetach do gry „Commandos" na stoisku Mirage i znakomicie zlokalizowanej „Hopkins FBI", którą sprzedawał CD Projekt. I... to właściwie tyle(!). Rozczarowani mogli jeszcze zjeść drogą pizzę w pobliskiej budce, ewentualnie popatrzeć na turnieje „Quake 2", „Mortal Kombat 4", „World Cup" i nadprogramowy „Red Baron 2", rozgrywane na miniaturowej arenie.

Zakulisowych atrakcji również nie było zbyt dużo. Z konferencji prasowych warto wspomnieć o antypirackiej dyskusji, którą zorganizowała koalicja dystrybutorów. Poza tym, Optimus prezentował poważnego konkurenta „Mortyra", bogatą koncepcyjnie strzelaninę FPP „Pył". Jednak tradycyjnie już, wszyscy najlepiej ubawili się na konferencji Leryx Longsoft. Po raz kolejny stała się ona jedynie przyczynkiem do zorganizowanej w luźnej atmosferze rozmowy wszystkich ważniejszych person polskiego rynku (na tematy różne ;). Wręczono jeszcze tradycyjną nagrodę Gambleriady, za największe wydarzenie targów, za które uznano... prezentację gry „Sin" – tak naprawdę dema obecnego na rynku już od dwóch miesięcy, także na naszym coverCD. Trochę to dziwne, że kolosalny wkład Intela, bez którego właściwe targi by się nie odbyły, doceniono jedynie okolicznościowym dyplomem.

Koń jaki jest... ...każdy widzi. Nasz rynek jest taki, a Gambleriada jest jego odwzorowaniem. Borykający się z piractwem dystrybutorzy nie mogli sobie pozwolić na żaden nadprogramowy wydatek, co boleśnie odbiło się na „jakości" stoisk. Niemniej warto wspomnieć o pozytywach. Na VII edycję Gambleriady przybyło około 10 tys. zwiedzających. Dlatego wiosenna edycja odbędzie się, co potwierdzono, ale prawdopodobnie już nie w Warszawie.

Piotres





STAR WARS
WARIOLAND
NINTENDO64
GAME BOY
GAME PAK
Nintendo
BANJO-KAZOOIE

w toku

W tym miesiącu nasza rubryka prezentuje się nieco skromniej, gdyż przytłoczona została olbrzymią ilością recenzji. Ale w numerze grudniowym, to przecież normalka - Gwiazdka

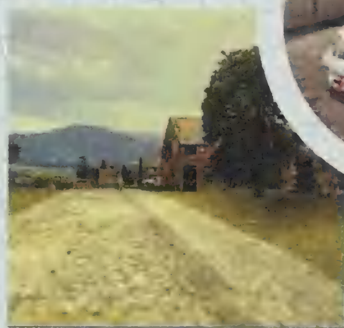
Platforma: **PC**
Wydawca: **Europress**
Producent: **Magnetic F.**
Premiera: **I Kwartał '99**

Rally Championship 99

Być może niektórzy z Was pamiętają jeszcze wydaną dobre kilka lat temu „Network RAC Rally". To właśnie dzięki tej grze, mało wówczas znana, angielska firma Europress, stała się sławna w giercowym świecie.



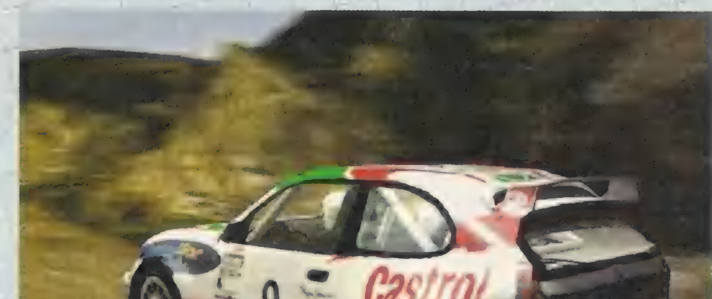


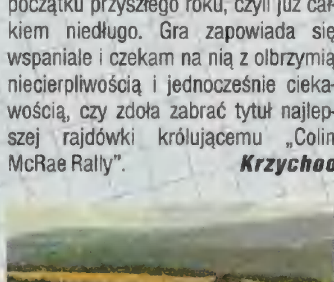



Europress nie spoczęła na laurach i jakieś trzy lata później, w dobie grafiki SVGA i zapomnianych już dziś procków 486, wpuściła do rąk graczy nieoficjalną następczynię swego dawnego hitu – grę „Rally Championship" Program był wówczas bezkonkurencyjny, gdyż nikt inny poza Europressem nie odważył się wydać gry o tematyce rajdowej. Prym wiodły „The Need For Speed" i „Screamer", które jednak traktowały jazdę znacznie bardziej rozrywkowo. „RC" stała się tak popularna, że na całym świecie zaczęły powstawać jej fankluby, gdzie mistrzowie kółka dzielili się z kolegami doświadczeniem, spostrzeżeniami lub po prostu porównywali swoje czasy na poszczególnych trasach. Popularność gry i żądania spragnionych ostrej jazdy graczy zmusiły wkrótce wydawcę do wypuszczenia add-on'u. Zawierał on kilka dodatkowych, odlotowych tras. Wydawało się, że potrzeby graczy zostały zaspokojone, jednak Europress poszedł za ciosem i wypuścił kolejną grę – „International Rally Championship". Niestety – żądza pieniądza wzięła górę nad jakością i program okazał się być nie dość, że kiepski, to na dodatek dużo gorszy od oryginału. Oj, dostało się wtedy autorom od fanów. Dlatego też postanowili naprawić swój błąd poprzez wydanie następnej gry z serii – „Rally Championship 99".

W programie zmieni się przede wszystkim środowisko. Nie będziemy już ograniczeni niewidzialnymi ścianami znajdującymi się na poboczu. Można jechać tam, gdzie się chce, dowolnie zbaczać z trasy, pędzić między drzewami. Otoczenie toru nie wyglądają już jak wielka, pikselowata ściana. Każde drzewo, każdy obiekt jest oddzielnie liczony i stworzony z odpowiedniej ilości wielokątów, dzięki czemu nie musimy się obawiać, że wszystko będzie wyglądało tak samo płasko i nierealistycznie. Kolejna rzecz (związana zresztą dość mocno ze „środowiskiem"), która według obietnic autorów uległa znacznej poprawie, to grafika. Samochody są bardziej okrągłe, miej pikselowate, a ich ruch jest dużo bardziej rzeczywisty. Oznacza to, że gra bardzo przypominać będzie transmisję telewizyjną – bez żadnych gwałtownych szarpnięć kamery, czy nienaturalnych kątów widzenia. Mimo, że autorzy nie podali jeszcze, jakie wozy spotkamy w grze, to jednak nieoficjalnie wiadomo, że oprócz klasycznych rajdówek będą to również nowiutkie wózki, które dopiero niedawno zaczęły startować w rajdach: Toyota Corolla, Seat Cordoba, kto wie – może będzie nawet Peugeot 206? Pojawią się też oczywiście nowe trasy – szutrowe, asfaltowe, błotniste, śnieżne, itp. Sama jazda odbywać się będzie w czterech trybach – arkadowym, symulacyjnym, czasowym i multiplayer, a mają ją umilić różne anomalie pogodowe takie jak śnieżyce, burze albo mgły. „Rally Championship 99" ma ukazać się na początku przyszłego roku, czyli już całkiem niedługo. Gra zapowiada się wspaniale i czekam na nią z olbrzymią niecierpliwością i jednocześnie ciekawością, czy zdoła zabrać tytuł najlepszej rajdówki królującemu „Colin McRae Rally".

Krzychoo





„Nie jesteśmy już ograniczeni niewidzialnymi, otaczającymi drogę ścianami - teraz panuje pełna swoboda!"

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Xatrix Ent.**
Premiera: **II kwartał '99**

Kingpin



Pod tym niczego nie sugerującym tytułem (Baron Jack i niżej podpisany gotowi byliśmy się założyć iż zobaczymy... kręgle) ukrywa się jedna z ciekawszych propozycji FPP.

Czy wyobrażasz sobie, jak by to było gdybyś zdołał oszukać Czas i wylądował w Chicago? Nooo, dodajmy do tego, że byłoby to Chicago lat trzydziestych. Spotkamy





więc tutaj co najmniej kilkudziesięciu zakapiorów pragnących wtłoczyć w nasze rozepchnięte sterydami (sterydy, przed wojną? - Suicide) ciałko nieco ołowiu. O tym, że zabawa powinna być przednia przekonują twórcy tego tytułu, Xatrix Entrtainment, których poznaliśmy już jako autorów niezłego „Redneck Rampage". Cień „Quake 2" zawiśnie nad nami, bowiem to jego ulepszony engine pomoże nam lepiej poczuć się w przepoconych ciuszkach quasigangstera. Wiemy, że chłopaki z Xatrix szykują dla nas multum niesłychanych poziomów, które przemierzać będziemy z wiernym tommygunem w garści (ciekawe czy zaserwują nam Nagana lub Mausera?). Nie powinno więc zabraknąć i wyścigów w nieco archaicznych autach, podkładania bomb oraz wielu innych smakowitości. Po screenach, jakie możecie tutaj zobaczyć, wyraźnie widać, że autorzy najwyraźniej naoglądali się produktów a'la Rambo i nasze postacie przypominać będą połączenie szafy na broń z fortepianem. Mimo tego niezwykły klimat tej produkcji udzielił nam się już teraz i nikogo nie powinno dziwić, że Suicide zaczął łazić w długim prochowcu, a niżej podpisany szykuje skok na najbliższą hurtownię alkoholu. Prohibicja? Dlaczego nie...

Jagd52

Chicago, lata trzydzieste. Gangsterzy, tommyguny i mnóstwo doków z facetami w betonowych skarpetkach.















Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Surreal Software**
Premiera: **I Kwartał '99**

Drakan

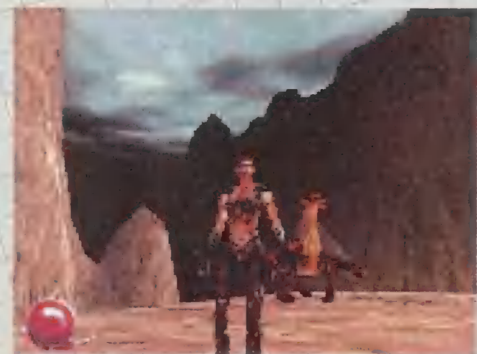
Gier TPP (third person perspective) wciąż za mało. Psygnosis zamierza wypełnić tę lukę swoim nowym produktem „Drakan" (tak brzmi tytuł roboczy). Ale czy mu się to uda? Przecież w kolejce czeka także osławiony „Messiah" firmy Shiny. O tym przekonamy się dopiero w nowym roku.



W „Drakanie" wcielisz się w postać Rynn – młodej, zgrabnej, jędrnej, silnej wojowniczki potrafiącej władać mieczem, a także robić użytek ze swego protektora, smoka. Będziesz zmuszony przemierzyć 15 leveli podzielonych na subquesty, by pokonać złego maga Kulrika, który rzucił czar ciemności na Ziemię. Podczas swej wędrówki zwiedzisz pięć ogromnych światów. I tu niespodzianka. Do każdego elementu Świata będziemy mieli nieograniczony dostęp, tzn. że Rynn będzie mogła zajrzeć do każdego zakątka. Ale czy wyjdzie jej to na zdrowie?

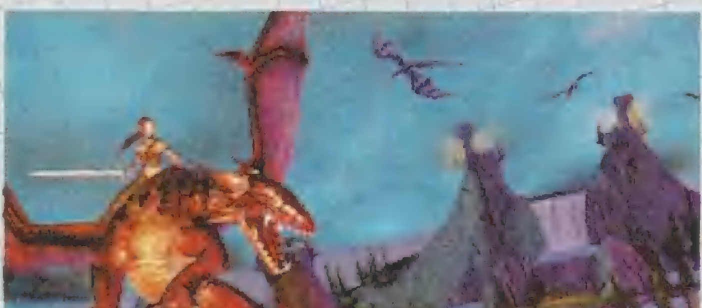
Rozgrywka zostanie podzielona na dwie części: pierwsza to podróż naszej bohaterki, która nie sprowadzi się jedynie do bezmyślnego zabijania przeciwników, ale także do solidnego pogłówkowania, druga zaś to kierowanie lotem smoka w przestworzach. W tym przypadku będziesz mógł ziajać ogniem, strzelać fireballem, zamrażać, itp. Chciałbym zaznaczyć, że Rynn i smok nie są jedynymi pierwszoplanowymi postaciami w grze. Twój los będzie splatał się z oziębłą, zdeterminowaną kobietą, której moc będzie rosła w coraz to dalszych częściach gry. W nasze rączki zostanie oddanych ponad 50 różnych narzędzi mordu, począwszy od miecza, noża, łuku, a skończywszy na magicznych laskach. Taka liczba powinna chyba zadowolić nawet najbrutalniejszego sadystę.

Autorzy podczas robienia grafiki zadbali o wierne odzwierciedlenie wyglądu świata. Wszystkie postacie zostały stworzone z innych szkieletów oraz tekstur. Zaawansowany engine pozwoli miksować ruchy. Wyobraź sobie biegnącego, jednocześnie wymachującego mieczem przeciwnika. To nie koniec. Będą możliwe „gładkie" przejścia między środowiskiem zewnętrznym i wewnętrznym. Podam przykład: lecisz smokiem, nagle wśród chmur dostrzegasz zamek, podlatujesz, wchodzisz do niego i rozpoczynasz eksploracje już jako Rynn. Taki zabieg ma uświadomić graczowi w jak wielkim świecie się znajduje (ja już czuję tą ogromną przestrzeń). Wszystkie obiekty, przeciwnicy, światła, mają być generowane w czasie rzeczywistym. Kiedy czytałem infosy prasowe, wszystko brzmiało tak dumnie. Jednak kiedy przejrzałem screenshoty, zobaczyłem to, co chwalą tak autorzy. Na ekranie widnieje orgia świateł, wszystko popyla w hiresie, tekstury są oczywiście wygładzone – poezja. Minimalne wymaganie podawane przez gości z Psygnosis to: P166, 16 MB RAM oraz 3Dfx. Tu muszę zmartwić co niektórych ludzi – akcelerator będzie niezbędny. Ceny jednak z tygodnia na tydzień maleją i chyba każdy – nawet najmniej zamożny gracz – pozwoli sobie na kupno dopałki. Zalecany komputer to PII233, 32 Mhz. „Drakan" będzie supportował VooDoo 2.



„Drakan" ma zawierać już standardowy tryb multiplayer. Maksymalnie ośmiu graczy zagra razem przez Internet, LAN lub modem. O rodzajach gry wieloosobowej na razie jeszcze nic nie wiadomo, ale kiedy się czegoś dowiem, na pewno dam Wam o tym znać.

gRoovy



Do każdego z elementów Świata będziemy mieli swobodny dostęp tzn. że Rynn będzie mogła zajrzeć do każdego zakątka. Ale czy wyjdzie jej to na zdrowie?





Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Iguana**
Premiera: **Maj '99**

ShadowMan



Ten najnowszy projekt firmy Acclaim, to nic innego jak kolejny shooter tpp. Tym razem jednak producenci słynnego „Turok – Dinosaur Hunter" poszli zdecydowanie dalej i „ShadowMan" nie będzie po prostu „zwyczajną" strzelaniną. Autorzy twierdzą, że będziemy mieli do czynienia z prawdziwym, psychologicznym horrorem. Nareszcie będzie się można znowu bać, przynajmniej tak jak się bałem grając w „Phantasmagorię" oraz „Resident Evil 2".





Jest to kolejna (po „Turoku") gra oparta na niezwykle popularnym na zachodzie komiksie. Opowiada ona o przygodach Mike LeRoia, najemnika mieszkającego w Nowym Orleanie. Tytułowy ShadowMan to alter





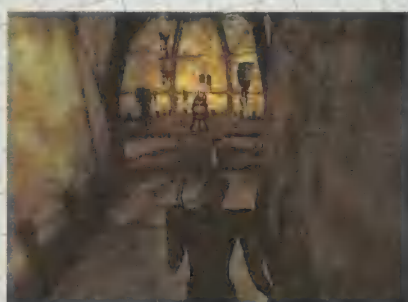


ego głównego bohatera. Człowiek ten po założeniu potężnej maski kapłana voodoo staje się ShadowManem – legendarnym wojownikiem voodoo. Zaopatrzony w całą serię magicznych zaklęć oraz uzbrojony w konwencjonalną, jak i magiczną broń, przemierza on równoległe światy w celu wytropienia i zabicia demonów, które za wszelką cenę chcą dostać się do realnego świata. Podróżuje on pomiędzy Żywą Stroną (LiveSide), która jest rzeczywistością, oraz Martwą Stroną (DeadSide) – alternatywną rzeczywistością do której trafiają dusze, zanim przekroczą bramy Czyśćca. Zadaniem ShadowMana jest tropienie owych mieszkańców Martwej Strony (demony i różnego rodzaje psychole), którzy chcą zniszczyć granicę dzielącą obie strefy. Prawda że fabuła prezentuje się całkiem całkiem? Moim skromnym zdaniem, jeżeli autorzy czegoś nie skopią to może to być jedna z tych produkcji, które na długo pozostaną w naszej pamięci. No ale gra ma się ukazać dopiero na początku 1999 roku, w związku z czym lepiej na razie powróćmy do tematu.

„ShadowMan" to strzelanina third person perspective z elementami action-adventure. Dla potrzeb tej gry stworzono unikalny engine VIST (od Virtually Integrated Scenic Terrain), który zaprojektował znany wszystkim zespół Iguana. Engine ten kreuje cały świat od razu, w związku z czym będzie można zobaczyć wszystko to co dzieje się na horyzoncie i obrać dany kierunek. Warto też wspomnieć o świetnym systemie ruchomych kamer, dzięki niemu akcję będziemy obserwować nie tylko zza pleców bohatera. Tym czym chwalą się programiści, jest podobno niesamowita grywalność tego produktu, która jest połączona z nieliniową fabułą „ShadowMana". Już na kilku pierwszych screenach widać że grafika programu jest po prostu niesamowita! ***Szycha***

„Shadowman" zapowiada się rewelacyjnie. Jeżeli programiści z teamu Acclaim/Iguana nic nie skopią po drodze to będziemy mieli doczynienia z prawdziwym hitem. Ale o tym przekonamy się dopiero na wiosnę 1999 r.





Platforma: **PC**
Wydawca: **Take 2**
Producent: **Terminal Reality**
Premiera: **I Kwartał '99**

Fly!





Symulatory samolotów cywilnych, takie jak znane serie „Microsoft Flight Simulator" albo „Flight Unlimited", zawsze znajdowały swoich zagorzałych fanów. Znana wszystkim firma Take 2 postanowiła nieco ich rozruszać, wydając nową gierkę, o krótkim, ale wiele mówiącym tytule „Fly!".



Cywilne symulatory są, o dziwo dość popularne. Piszę o dziwo, gdyż brak jakiejkolwiek walki i szybkiej akcji może spowodować szybkie znudzenie się gracza. Ale takie symulatory mają również swoją tajną broń, którą jest przede wszystkim doskonały realizm i model lotu, oraz fenomenalne opracowanie graficzne. Nie inaczej jest z „Fly!". Samolot jest w całości obsługiwany przez gracza, czyli nie można liczyć na żadne ułatwienia (oczywiście na realistycznym poziomie trudności). Kokpit zawiera mnóstwo wskaźników i przycisków, przy czym nie ma tu żadnych „ozdobników", co oznacza, że każdy wskaźnik i przycisk do czegoś służy. Gra będzie polegała na przelotach z jednego do drugiego, odległego czasem nawet o kilkaset kilometrów miejsca.





Podczas lotu można komunikować się z nadzorem ruchu powietrznego przez radio, można używać pokładowej aparatury nawigacyjnej, lub po prostu orientować się w terenie „na oko". Jest to wielką zaletą, tym bardziej, że przyjdzie nam latać nad terenami, które istnieją w rzeczywistości. Grafika jest bardzo dobra, przy czym osobiście sądzę, że np. „Flight Unlimited 2" wyglądał troszkę ładniej. Dodać wypada, że engine graficzny „Fly!" posiada system stopniowego zwiększania szczegółowości tekstur terenu, zależnie od wysokości na której lecimy. Co to oznacza? Ano to, że gdy szybujemy naprawdę nisko, to nie doświadczymy wielkich, rozmazanych plam, tylko normalnie wyglądającą powierzchnię. Skoro już przy engine graficznym jesteśmy, to podam pewną ciekawostkę. Odpowiedzialny za niego człowiek pracował już kiedyś nad enginami takich gier, jak np. wcześniej wspomniany „MS Flight Simulator", „Terminal Velocity" czy „Monster Truck Madness". Nie oznacza to jednak, że gra wygląda tak samo jak symulator z Microsoftu! Nie, teraz jest to całkiem od nowa stworzony engine (tak w ogóle to nosi tajemniczą nazwę Photex3). Program oczywiście będzie wykorzystywał większość systemów akcelerowania grafiki 3D, takich jak Glide, czy Direct3D. Po tym co obiecują autorzy można się spodziewać, że gra jest naprawdę niezła, jednak czy dotrzymają słowa okaże się dopiero na początku przyszłego roku, kiedy odbędzie się jej premiera. ***Krzychoo***





Za engine graficzny odpowiedzialny jest Mark Randelc człowiek, który stworzył niegdyś engine do gry „Microsoft Flight Simulator".

Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Ubi Soft**
Producent: **Ubi Soft**
Premiera: **I Kwartał '99**

Rayman 2 *The Great Escape*

Do niedawna wszyscy miłośnicy pecetowych zręcznościówek z zazdrością popatrywali na kolegów mających Playstację czy N64. Jednak dzięki chłopakom z Ubi Soft ta niezwykle nieprzyjemna dla nas sytuacja zostanie wreszcie przerwana. „Rayman 2" nadciąga!







Niełatwo być kosmicznym bohaterem. Odwieczne problemy z doborem odpowiedniej fryzury i garderoby, przerywane okazyjnie jakimiś spektakularnymi akcjami. To niezwykle męczące. I nikt nie przewiduje żadnej emerytury. Problem zaczyna się wtedy, gdy bohaterem musimy zostać wbrew swojej woli. Właśnie w takim charakterze stawia nas do walki Ubi Soft. Oto, w dość nieprzyjemnych okolicznościach, w ręce kosmicznych handlarzy „żywym towarem" wpada niejaki Rayman z grupą przyjaciół. Całą paczkę rozdzielają na najbliższym targu i kierują naszego herosa do... ZOO! Dzięki nieudolności mechanicznego stróża udaje nam się zbiec i... nie, nie idziemy do domu na piwo. Musimy jeszcze wyciągnąć naszych kumpli. W tym momencie wkraczasz do akcji ty, Graczu. Twoim zadaniem jest odnalezienie i oswobodzenie przyjaciół. Przed Tobą ogromne przestrzenie tej wspaniałej, zrobionej z wielkim rozmachem zręcznościówki. Będziesz musiał zwalczać czekające na Ciebie wielkie mechy, strażników poszczególnych leweli, oraz pomniejszych „klawiszy". Autorzy nie zapomnieli o dodaniu ogromnej dawki humoru, jak „zainstalowanie" w roli przeszkadzajek kurczaków-zombie, dwunożnych rakiet i hord roślinożernych piranii. Nasz heros w niczym nie przypomina Bruce Willisa (nawet nie ma porządnie przepoconego podkoszulka), a jego futrzaste ciałko każdym swym calem wskazuje, że jego właściciel nie miał pojęcia o tym, jakie przygody go spotkają. Dzięki Bogu Rayman dysponuje sporym potencjałem magii, której używa do wywoływania deszczu, czy podbierania potrzebnych mu w wędrówce przedmiotów. Zerknijcie na screeny, a ujrzycie prawdziwe oblicze najlepszego kandydata do tytułu Najlepszej Zręcznościówki Roku. Czeka na Was ponad godzina niezłej muzyki i zagwarantowane trzydzieści klatek na sekundę (przy P166 z 3Dfx). Joy w dłoń! ***Jagd52***





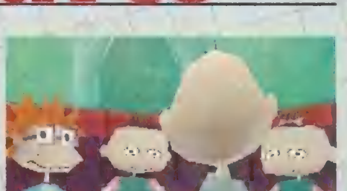
Autorzy nie zapomnieli o dodaniu ogromnej dawki humoru, gdyż naszymi przeciwnikami będą zakręcone niczym pęczek drutu postacie, jak kurczaki-zombie, dwunożne rakiety i hordy roślinożernych piranii.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **THQ**
Producent: **THQ**
Premiera: **I Kwartał '99**

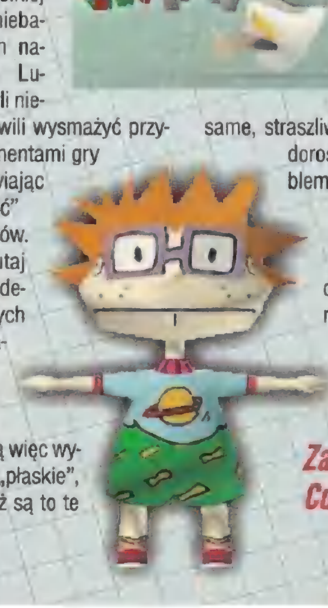
Rugarts



Dziatwa, nie powinna zbliżać się do naszych ukochanych maszynek w obawie przed pogryzieniem przez sfrustrowanych właścicieli. Czasami jednak (nasza nieobecność, czy imprezka rodzinna) niewierni nękają nasze pady, a my możemy tylko pozgrzytać zębami. Spoko, mamy dla wszystkich właścicieli PlayStation dobrą nowinę. THQ znalazło panaceum na wasze bolączki.



Niestety, nie jest to nowa wersja elektrycznych kajdanek, miotacza gwoździ czy innych, równie śmiercionośnych paskudztw. Tą odpowiedzią będzie „Rugarts" – gra wzorowana na kreskówkowym serialu, emitowanym w zagranicznym kanale satelitarnym Nickelodeon. Nasze małe pociechy (jeśli nie dysponują anteną satelitarną i nianią tłumaczącą on-line) jeszcze nie miały okazji zetknąć się z przesympatyczną trzódką, więc postaram się Wam przybliżyć naszych herosów. Całej paczce przewodzi Chuckie, jednoroczny bobas w wiecznie poplątanym beciku, dyrygujący zabawami Tommy'ego, Phil'a i Lil, jego kuzynki Angeliki oraz wiecznie im towarzyszącego psa Spike'a. Serial odniósł na Zachodzie duży sukces, a to dzięki wielkiej dawce humoru i niebanalnym przygodom naszych bohaterów. Ludzie z THQ zwietrzyli niezłą kasę i postanowili wysmażyć przygodówkę 3D z elementami gry logicznej, pozostawiając „kreskówkowatość" naszych bohaterów. Nie znajdziemy tutaj efektownych renderingów, wspaniałych animacji etc. Postawiono przede wszystkim na wierność z serialem. Postacie mogą więc wydawać się z lekka „płaskie", nierealne, ale wciąż są to te same, straszliwie zaplątane w świecie dorosłych (i mający ich problemy) dzieciaki, którym mimo nieodłącznych atrybutów niemowlęctwa (kocyki, pieluchy, smoczki etc.) nie można odmówić przemyśleń pochodzących ze znacznie starszych głów. Gra dostarczy nam materiałów z około 20 odcinków serialu, będziemy mogli sami pokierować losami naszych ulubionych postaci, zaplątanych w mini-labrynty, układać ciekawe kolekcje puzzli i ogólnie – poznawać cały otaczający nas świat. Jak przystało na grę dla najmłodszych, nie zabraknie tutaj i elementów arcade, dzięki którym produkt powinien znaleźć maksymalnie szerokie grono odbiorców. ***Jagd52&Suicide***



Zamiast piaskownicy i klocków Lego... „Rugarts"! Co na to producenci Bebiko?

X-COM: Alliance

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **Wiosna '99**

Mało który gracz nie słyszał o X-COM - organizacji zrzeszającej fanów „Archiwum X" i innych kolesi, którzy co wieczór włażą na dach swoich domostw i wypatrują latających spodków.

W roku 2062 ludzie ci, mając dość spokojnego życia, postanowili wybrać się do opuszczonej od ponad pięćdziesięciu lat bazy obcych na Cydonii. Wyobraźcie sobie, jak wielkie było ich zdziwienie, kiedy wyszło na jaw, że ewakuujące się pięćdziesiąt lat wcześniej z bazy szaraki nie zamknęły za sobą międzygalaktycznego przejścia. Przy jego pomocy nasi milusińscy przenieśli się (nie całkiem dobrowolnie) w sam środek nowej wojny. Po jednej stronie frontu siedzi sobie znana nam z poprzednich części „X-COM" rasa agresywnych i złych do szpiku kości obcych, po drugiej zaś kulą się raczej pokojowo nastawieni Ascidianie.

Tym razem wcielając się w jednego z wojaków X-COM walkę obserwować będziemy z pierwszej osoby. Do naszej dyspozycji oddany zostanie cały arsenał ziemian oraz zdobyczne technologie obcych. Przed każdą z piętnastu misji wybierać sobie będziemy oddział chojraków, uzbrajać ich i opancerzać (kojarzy mi się to z ubieraniem lalek Barbie). O tym, jak dobra będzie w „X-COM: Alliance" grafika, niech świadczy fakt, że wykorzystywać on będzie engine „Unreala". To wszystko, co na razie wiemy, jeżeli wypłynie coś nowego, natychmiast damy Wam znać.

Kayackash









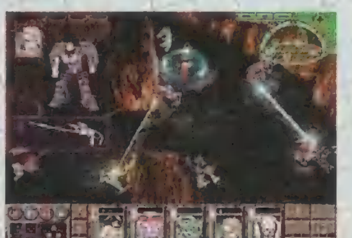
Third World

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Redline Games**
Premiera: **1999**

„Trzeci Świat. Gdy po raz pierwszy usłyszałem owy tytuł od razu skojarzył mi się z moim osiedlem :). Panujący chaos, bezradność policji oraz dealerzy dragów na każdym rogu. Jak się później okazało nie pomyliłem się dużo."

Pozycja „Third World" jest czymś nowym na rynku gier, a to ze względu na to, że nie można go dokładnie sklasyfikować. Ten tytuł jest wgniatającym w ziemię połączeniem RPG z strategią czasu rzeczywistego :). Co tu dużo mówić, ja osobiście nie pamiętam, żeby jakakolwiek gra tego typu się ukazała... no, ale może to moja skleroza - się odzywa na starość.

We wspomnianym „Trzecim Świecie" gracz przejmie kontrolę nad jednym z panujących gangów... i tu się zaczyna problem. Celem gry jest wyeliminowanie pozostałych tzw. „grup zorganizowanych", rywalizujących ze sobą o przejęcie władzy w tym post-nuklearnym świecie. W naszym gangu będą mogli się znaleźć przedstawiciele kilku ras: mutanci, androidy, cyborgi oraz obcy. Każda z wymienionych ras posiada własną historię oraz specjalne zdolności. Wymienione „twory" mogą rozwijać swoje zdolności i umiejętności. Przejęcie pełnej władzy nie jest takie proste. Aby tego dokonać należy przejść sporą



ilość misji, przygotowanych specjalnie dla nas przez twórców gry. Do przyjrzenia się dokładniej „Third World" skusiła mnie nie tyko fabuła. Owa gra będzie skonstruowana we w pełni trójwymiarowym środowisku, z możliwością ustawienia kamery w dowolnym miejscu. Oprócz tego dostępny będzie tryb multiplayer, pozwalający na wspólną grę ośmiu graczom naraz. Różnorodność misji ma zapewnić losowe generowanie scenariuszy. Gierka zapowiada się naprawdę dobrze. Nie mówię tu o grafice, bo o tym świadczą choćby screeny, ale o fabule i futurystycznej wizji świata.



Osobiście oczkuję z niecierpliwością i mam nadzieję, że „Trzeci Świat" szybko wyjdzie na światło dzienne i zaszokuje nas wszystkich swoją komputerową rzeczywistością...

Cthulhu

Gra będzie skonstruowana we w pełni trójwymiarowym środowisku, z możliwością ustawienia kamery w dowolnym miejscu. Oprócz tego dostępny będzie tryb multiplayer, pozwalający na wspólną grę ośmiu graczom naraz.

Shao Lin

Platforma: **PSX**
Wydawca: **THQ**
Producent: **THQ**
Premiera: **I Kwartał '99**

Ten ukryty w śniegach klasztor zasłynął w Europie dopiero w drugiej połowie naszego stulecia i niestety nie stał się sławny z racji prowadzonych tam zajęć z medytacji. Chodziło raczej o coś bardziej dynamicznego.





Bruce Lee, nim dosięgła go najszybsza ze śmierci, spowodował w Europie prawdziwą rewolucję kulturową. I choć jemu samemu zależało bardziej na zrobieniu tzw. kasy, to zainteresowania wschodnimi sztukami walki nie dało się zastąpić nawet batonikami Mars. Ale zapewne nawet sam Mistrz nie sądził, że jego imię i postać będą wykorzystywane w jednym z najprężniejszych biznesów końca XX wieku – biznesie komputerowym. „Shao Lin" jest typowym przykładem mordobicia, typu gry, który powstał na fali fascynacji wschodem, Sylwestrem S. i innymi, równie inteligentnymi bohaterami. THQ ma na Playstacji określoną renomę i nikogo nie powinno dziwić, że najświeższym dzieckiem tego zespołu jest właśnie taka gra. Starożytne Chiny, duch zwany Butoku i kilkunastu czekających na nas zawodników powinno ucieszyć wszystkich miłośników tego gatunku. Dodajmy, iż szczególny nacisk położono na wspaniałą oprawę graficzną, która dzięki niezwykle realistycznemu oddaniu otoczenia i naszych zawodników powinna nawet największych weteranów konsoli zadziwić swoją jakością. Jak powiedzieli nam goście z THQ, „Shao Lin" ma stać się „najrealniejszm z wszystkich mordobić na konsoli". Jeszcze nie wiemy, czy nasi programiści zamierzają osiągnąć to dzięki hektolitrom krwi, czy (wreszcie) skoncentrowaniu się na całej wspaniałości gracji ruchów mistrzów walk. My czekamy na tę grę z zapartym tchem, a nasz redakcyjny mistrz rozwalanek na PSX-a, Baron Jack, właśnie udał się na kurs, na którym pozna zasady działania najnowszego wyposażenia wojowników wu-shu (bambusowy kij, podarty habit i rzemienne sandałki). Miejmy nadzieję, że nie będzie chciał weryfikować swoich umiejętności na nas, bowiem „Shao Lin" ma zapewnić weteranom tej dziedziny komputerowego szaleństwa długie godziny bezkrwawej wyżywki.

Jagd52



Halo, tu Audiotele. Co to jest „Shao Lin"? 1.Batonik. 2.Gumowa nakrętka uszczelniająca wał korbowy pralki elektrycznej. 3. Najnowsza giera THQ. Odpowiedzi nie przysyłajcie.

CAŁOŚĆ ZROBIONA JEST NA WZÓR DOB
FABUŁA JEST RÓWNIE INTERESUJĄCA JA

Metal G





O tej grze pisało już wiele czasopism, jednak my postanowiliśmy poczekać, aż gra ukaże się w Japonii, aby pograć w jej pełną wersję. Zanim zaczniecie czytać dalej od razu uprzedzam, można śmiało mówić o jednym z kandydatów do tytułu Gry Roku.

Zacznijmy od skróconej historii gry – pewnie nie wszyscy wiedzą, ale jest to już piąta część sagi „Metal Gear", a pierwsza wydana na PlayStation. Jej autorem jest Hideo Kojima, który pracował wraz z zespołem kilkudziesięciu ludzi przez trzy lata. Całość zrobiona jest na wzór dobrego filmu sensacyjnego, którego fabuła jest równie interesująca jak akcja dziejąca się na ekranie. W XXI wieku grupa o nazwie Foxhound przejęła wielki arsenał nuklearny w bazie na Alasce i nie ma zamiaru go oddać. Co więcej, ich plany nie są znane, więc istnieje niebezpieczeństwo rozpętania wojny nuklearnej. Ty, drogi graczu, wcielasz się w rolę gościa o pseudonimie Solid Snake, który jako jeden z niewielu staje po stronie sprawiedliwości. Będąc dawnym członkiem Foxhoud jesteś doskonale wyszkolonym komandosem, któremu nie straszne są żadne zadania i misje. Zostajesz zawieziony w okolice bazy i wystrzelony z łodzi podwodnej. Gdy przybędziesz na miejsce, jesteś zdany tylko na własne umiejętności. Akcję obserwujemy z perspektywy osoby trzeciej, jednak warta podkreślenia jest świetna praca kamery. Nie tylko pokazuje akcję jako taką, ale dba też o to, aby gracz czuł się jak w kinie. Wszystkie wstawki są liczone, a nie renderowane, przez co akcja jest jeszcze bardziej spójna i jednolita.

Najważniejszym elementem, który nie raz podkreślano jako kluczowy jest sposób zachowania się bohatera i świata go otaczającego. Gdy jesteśmy w terenie, musimy pamiętać, że strażnicy to też ludzie, którzy widzą, słyszą i wyciągają wnioski. Idąc sobie beztrosko po korytarzach nagle wdeptujesz w kałużę – chlupot natychmiast słyszą strażnicy – ich zaniepokojenie objawia się tym, że idą zaciekawieni i ostrożni w stronę źródła dźwięku. Dopiero gdy Cię zobaczą zaczynają strzelać i wołać posiłki. Jeśli się szybko nie schowasz za róg i nie uciekniesz w jakieś spokojne miejsce, to jesteś martwy. Można też próbować działań zaczepnych – skradasz się za rogiem i wyskakujesz w momencie, gdy strażnik jest odwrócony, po czym bezszelestnie dusisz go zaciskając mu ramię na szyi. Stłumiony charkot i jednego wroga mniej. Jeśli zrobiłeś to szybko, to nikt się

REGO FILMU SENSACYJNEGO, KTÓREGO
K AKCJA DZIEJĄCA SIĘ NA EKRANIE.

ear Solid

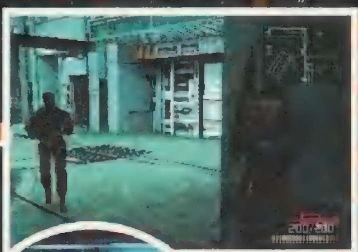
nawet nie dowie. Innym przykładem realizmu jest „zabawa" z wyposażeniem. Po desancie jesteś „uzbrojony" tylko w paczkę papierosów. Musisz zdobyć broń, potem tłumik, aby móc zabijać na odległość bez wzbudzania podejrzeń. Znajdziesz też granaty dymne, ogłuszające, ładunki wybuchowe do wysadzania strategicznych celów oraz masę sprzętu pomocniczego, jak lornetkę z funkcją zoomu czy okulary termowizyjne. Nawet z pozoru niepotrzebne papierosy przydadzą się do zlokalizowania czujników laserowych porozmieszczanych w niektórych miejscach bazy. Łącznie autorzy umieścili kilkadziesiąt rodzajów broni i oprzyrządowania. Bardzo ważne w naszej grze jest jak najdłuższe zachowania „niewidzialności". Najlepiej zakończyć misję bez jednego strzału – wystarczy obserwować strażników, wykorzystać ograniczony zasięg ruchów kamery obserwacyjnych oraz naturalne zasłony terenu. Najbardziej jednak cieszą takie smaczki, jak moment, w którym stoisz pod ścianą, a obok Ciebie przechodzi strażnik i nie zauważa Twojej obecności. Wtedy ty zachodzisz go od tyłu i posyłasz na tamten świat kilkoma sprawnymi ruchami. Warto też podkreślić dość wysoką AI przeciwników – są czujni i reagują spontanicznie w zależności od twojego zachowania. Najbardziej zszokował mnie moment, gdy wpadłem do ciężarówki i ukryłem się za skrzynią. Pomyślałem sobie, że jak wejdzie cwaniaczek do środka, to go załatwię, a jak chwilę będę cicho to sobie pójdzie. Nic z tego! Wiedząc, że jestem za skrzynią strażnik zwołał kumpli, wrzucił mi granat do środka i czekał z odbezpieczonym karabinem aż wyjdę – w obu sytuacjach miałem marne szansę na przeżycie. To, co właśnie opisałem, to zaledwie początek wrażeń, jakie Was czekają w „MGS".

Teraz warto skupić się trochę na wykonaniu graficznym produktu. Mimo tego, że większość akcji dzieje się w bazach wojskowych, w mrocznych i ciemnych sceneriach, grafika jest nadzwyczaj ładna i bogata w szczegóły. Zadbano o wszystkie niuanse, na które mogą zwracać uwagę wymagający gracze i doprowadzono nawet do tego, że takie duperele, jak ślady na śniegu, czy para z ust mają znaczenie w akcji. Jest to najlepiej wykonana tego typu gra i gdyby tylko dodano podwyższoną rozdzialkę, byłby to nadmiar szczęścia. Bardzo dobrze prezentuje się program w kwestii oprawy dźwiękowej – dźwięki są realistyczne aż do bólu – każda broń brzmi inaczej, postacie rozmawiają ze sobą, kamera przesuwa się majestatyczne, a odgłos oddalającego się strażnika jest takim samym dobrym wskaźnikiem, jak jego zobaczenie.

Podsumowując, jest to jedna z najlepszych gierek kończącego się powoli roku. Na jej europejską premierę przyjdzie nam poczekać najwcześniej do tegorocznej gwiazdki, jednak naprawdę warto. Uczestniczenie w grze to niepowtarzalne przeżycie, coś, czego nie da Ci żadna inna gra. Jest to doskonały przykład na połączenie świeżego pomysłu z mistrzowskim wykonaniem. Dodając do tego kilka sposobów na zakończenie gry, doskonale wkomponowane w akcję zachowanie się Dual Shock'a i filmowy klimat dostajemy w ręce prawdziwy super–hit. Oby więcej takich gierek, a można uwierzyć w to, że nie potrzeba nam mocy obliczeniowej kilku milionów poligonów na sekundę ani DVD, aby grać w dobre i wciągające gry. Na żaden tytuł nie czekam z taką niecierpliwością, jak na „Metal Gear Solid".

Baron Jack

UCZESTNICZENIE W GRZE TO NIEPOWTARZALNE PRZEŻYCIE, COŚ, CZEGO NIE DA CI ŻADNA INNA GRA. JEST TO DOSKONAŁY PRZYKŁAD NA POŁĄCZENIE ŚWIEŻEGO POMYSŁU Z MISTRZOWSKIM WYKONANIEM. DODAJĄC DO TEGO KILKA SPOSOBÓW NA ZAKOŃCZENIE GRY, DOSKONALE WKOMPONOWANE W AKCJĘ ZACHOWANIE SIĘ DUAL SHOCK'A I FILMOWY KLIMAT DOSTAJEMY W RĘCE PRAWDZIWY SUPER–HIT.











Czy nie marzy Wam się gierka w stylu star UFO: Enemy Unknown osadzonej w klimat

Magic & May



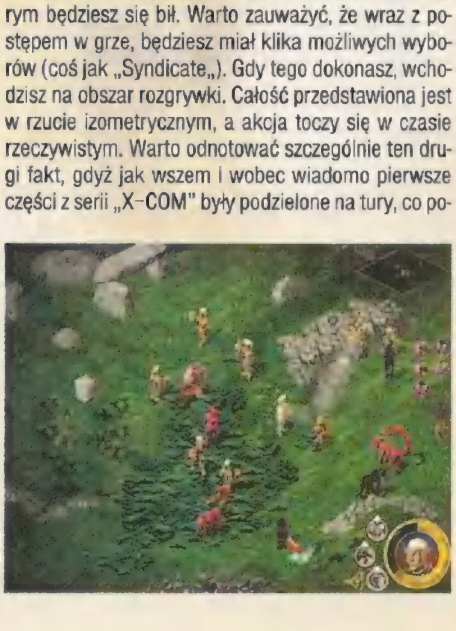




Bo mi tak! Pamiętam jeszcze jak siedziałem przy komputerze, rozwalałem w kolejnych misjach kontrbandy złożone z ufolców i myślałem sobie: „Fajnie byłoby gdyby zamiast zielonych ludków można było tłuc zombie, wilki czy szkielety, w jakiś niesamowitych klimatach fantasy".

No cóż, życie okazało się być bardziej zaskakujące niż Dziennik TV. Okazało się, że chłopaki z Mythos pracują nad grą w stylu „UFO" osadzoną w klimatach fantasy! Czujecie klimat? Mythos! To przecież goście, którzy wyprodukowali serię „X-COM"!!! Po tak dobrej nowinie, nie pozostało mi już nic innego, jak wyżreć cały kit z okien i przysiąść nad wersją beta gry. Oto moje wrażenia. Na początku kilka słów wprowadzenia. Aby jeszcze raz podkreślić schizofreniczną naturę człowieka, będziemy mieli po raz kolejny okazję wcielić się w czyjąś postać. Tym razem będzie to Cornelius, uczeń czarnoksiężnika. Gościu odziedziczył po swoim mistrzu przybornik małego alchemika, fiolki do destylowania różnych preparatów, magiczną księgę oraz kilka innych gadżetów pozwalających bawić się czymś, co dzieci i koty znają pod pojęciem magia. Wszystko byłoby fajnie, gdyby dziwnym trafem Cornelius nie został wessany do świata, w którym panują źli czarnoksiężnicy. Powiedzmy sobie szczerze - chłopaki dybią na Twój tyłek (czy raczej spadek po wujku), więc będziesz musiał ich załatwić. Krótko mówiąc, „naturalna selekcja"... Wraz z rozwojem akcji, będziesz powoli odkrywał całą prawdę o Twym wuju.

Dosyć ciekawie prezentuje się idea rozgrywki „Magic & Mayhem". Na początku wybierasz obszar, na którym będziesz się bił. Warto zauważyć, że wraz z postępem w grze, będziesz miał klika możliwych wyborów (coś jak „Syndicate„). Gdy tego dokonasz, wchodzisz na obszar rozgrywki. Całość przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, a akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Warto odnotować szczególnie ten drugi fakt, gdyż jak wszem i wobec wiadomo pierwsze części z serii „X-COM" były podzielone na tury, co po-

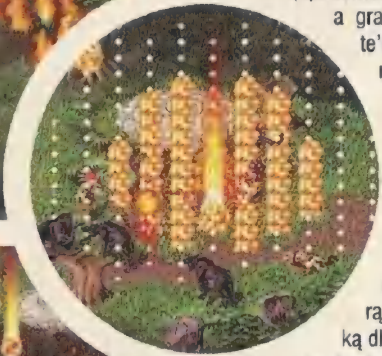


wodowało iż człowiek odnosił wrażenie, że rozgrywa partię szachów, a nie gównianych, zręcznościowych bierek. Jednak w wypadku „M&M" doskonale wyważono ten element gry - akcja przebiega z idealną prędkością, czyli na tyle szybko abyśmy nie przysnęli i na tyle wolno byśmy z niewielkim trudem zapanowali nad ruchami naszych jednostek. Na początku gry mamy do dyspozycji tylko jedną - Corneliusa. Jego podstawowymi atrybutami są wysokość sił życiowych oraz many. Dzięki tej drugiej cesze, Corni może kreować różne paskudztwa, które będą mu służyły (coś jak polityk...). Na obszarze rozgrywki znajdują się pola magii. Tylko dzięki nim możesz zregenerować szybko poziom swojej many. Wystarczy tylko aby jeden z Twych pomagierów stanął na polu - cała energia magiczna tego obszaru będzie przekazywana Tobie. Dzięki temu, będziesz mógł budować następne stwory i używać czarów ofensywno/defensywne. Oczywiście nie jest tu tak jak w naszym prawodawstwie - pola nie zdobywa się przez zasiedzenie. Nawet jeśli je opanujesz, możesz by pewien, że Twój adwersarz zaatakuje chroniące je jednostki. Nie ma się jednak czym zbytnio martwić, ponieważ pól jest kilka. Trzeba tylko wykombinować sprytnie, które z nich

EJ, DOBREJ ACH FANTASY?

hem









Fabułka jest naprawdę niesztampowa i chwała chłopakom z Mythos za to!

warte są utrzymania. Musisz to zrobić, gdyż masz limit kontroli jednostek. Na początku możesz panować tylko na 15, później wraz z nabywanym doświadczeniem liczba ta będzie się zwiększała. No i to właściwie wsio! Tak, tak – słusznie zauważyliście. Fabułka jest naprawdę niesztampowa i chwała chłopakom z Mythos za to! Jeśli dodacie do tego ponad 20 typów potworów, z którymi przyjdzie nam walczyć, ponad 60 rodzajów czarów i potężny zestaw dodatkowych zabawek bezpośrednio wpływających na Twoje statystki, wyjdzie Wam niesamowity strategiczno-rolplejowy wywar. Ciekawostką jest to, że chłopaki z Mythos ostro pracują nad mechanizmami poruszania się jednostek po mapie (co zresztą daje się odczuć nawet we wczesnej wersji gry). Jednostki posiadają dwa algorytmy ruchu – jeden wyznacza drogę „z grubsza", a drugi analizuje ją bardzo dokładnie. Jest to o tyle ważne, że mapa do każdego poziomu za każdym razem jest modyfikowana (trzeba dodać, że nie globalnie – zmieniają się tu położenia obiektów kluczowych lub bardzo ważnych). Innym supernowoczesnym elementem „Magic & Mayhem" ma być AI komputerowych przeciwników. Do tworzenia sztucznej inteligencji użyto podrasowanego engine z „X-COM: Apocalypse". Jak twierdzą programiści, komputer dzięki napisanym przez nich procedurom, będzie potrafił się uczyć taktyki stosowanej przez gracza. Hmmm... Jeśli chodzi o AI, moje zdanie jest takie – wiele firm obiecywało niestworzone rzeczy, po czym wychodziło coś, co tylko przy największej dawce chorej wyobraźni można było nazwać „wspaniałą sztuczną inteligencją". Nie chciałbym zapeszać „M&M", ale nie będę rozczarowany jeśli nie uda się stworzyć czegoś rzeczywiście porządnego... Choćby dlatego, że to naprawdę skomplikowana sprawa. Następna czadowa rzecz, która spowodowała, że do wycierania monitora musiałem użyć grubej wełnianej szmaty, to oprawa audiowideo. Już na wczesnym etapie tworzenia „Magic & Mayhem" wygląda wprost wyśmienicie. Widać tu wyraźnie zastosowanie grafiki 16-bitowej. Programiści nie szczędzili nam efektów specjalnych (np. oświetlenie dynamiczne, przezroczystość), a graficy fantazji do wykreowania sprite'ów. Tak, tak – sprite'ów!!! W „M&M" nie znajdziecie wieoboków, voxeli lub tym podobnych cudeniek. Dzięki temu giera odpala się na bez akceleratora już na P133 i śmiga żwawo nawet wtedy, gdy na ekranie jest dużo jednostek! Warto dodać, że sprite'y postaci wykonane są prześlicznie – zresztą sami obejrzyjcie sobie screeny. Generalnie rzecz biorąc, w „Magic & Mayhem" widać wielką dbałość o szczegóły – takie rzeczy jak wielka księga demonów, czarów roślin magicznych oraz miast to prawdziwe arcydzieło. No i te zawodowe sample! Robią niesamowite wrażenie w mrocznych klimatach, jakie biją od monitora po odpaleniu „M&M" (wyobraźcie sobie głos gościa wypalającego paczkę petów dziennie oraz zakrapiającego to litrem whisky raz na 24 godziny – a teraz pomyślcie sobie, że charczy ze wściekłości cedząc: „Jeszcze Cię dopadnę..."). Jak już stwierdziłem wcześniej, nawet na wczesnym etapie „Magic & Mayhem" wygląda niesamowicie. Autorzy wiele nam obiecują i już teraz wiele ze swoich obietnic dotrzymali. Powiem Wam szczerze: w tym roku pojawią się dla nas rolplejowców dwie piękne rzeczy. Będzie to „Baldur's Gate" (całkowicie spolszczony przez CD Projekt!!!) oraz strategiczno-rolplejowy „Magic&Mayhem". Czekam z zapartym tchem...

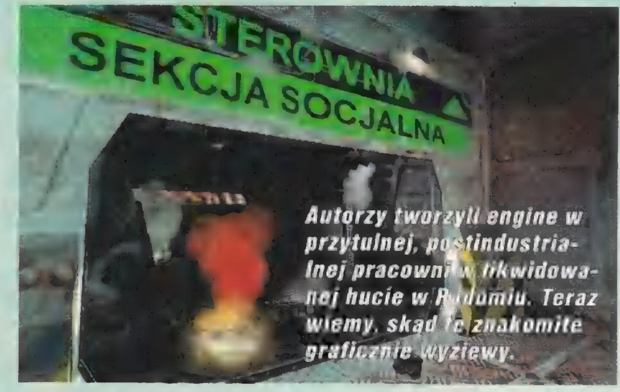
Suicide



JUŻ NA WCZESNYM ETAPIE TWORZENIA „MAGIC & MAYHEM" WYGLĄDA WYŚMIENICIE...

WYWIAD Z TWÓRCAMI „PYŁU" — POLSK

Elektroniczni Kolesie



Autorzy tworzyli engine w przytulnej, postindustrialnej pracowni w likwidowanej hucie w Bytomiu. Teraz wiemy, skąd te znakomite graficznie wyziewy.

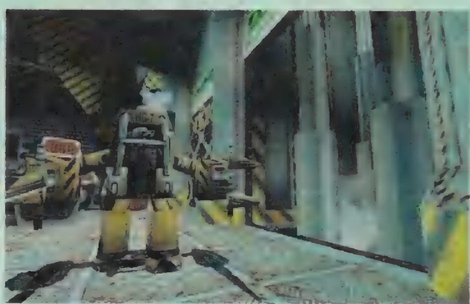


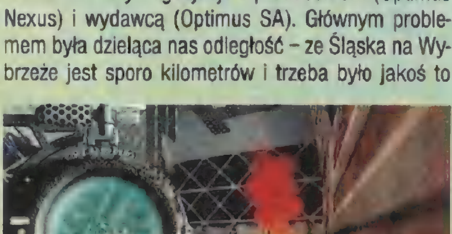
Nazywają siebie „elektronicznymi ludźmi". Od dwóch lat tworzą grę dla prawdziwie ambitnych facetów. „Pył", bo tak będzie się ona nazywała, ma szansę stać się najlepszą polską strzelaniną FPP.

Jest ich czterech. Mauser, Hobbit, Włodar i Skalu. Pewni siebie, ale wyluzowani. Przez chwilę mieszają coś w komputerze, po czym na ekranie pojawia się początek gry. Światło w pomieszczeniu przygasa. Z głośników słychać syk i kapiącą wodę. Bohater przedziera się pordzewiałymi korytarzami poradzieckiej bazy kosmicznej. Zaczynamy rozmowę.

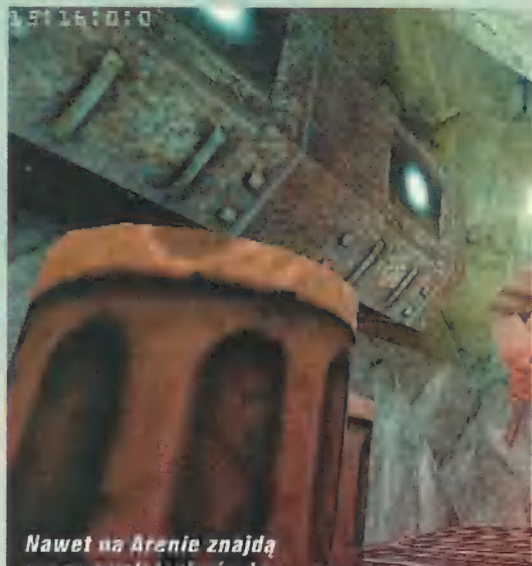
Gry Komputerowe: *Opowiedzcie trochę o sobie. Kim jesteście, skąd się wzięliście?*
Włodar: Skąd się wzięliśmy ? Trójka z nas, Hobbit, Włodar i Skalu, zna się jeszcze z czasów szkolnych i poprzednich projektów („Thaurus" i „Explorer" – nagrodzony na YEA'94), Mauser dołączył do nas jako współautor scenariusza i dyplomowany grafik, również laureat YEA. A kim jesteśmy ? Ludźmi... teraz działamy jako „e-ludzie" he, he, he... a dokładniej „e-People" taką bowiem nazwę wybraliśmy dla naszej grupy
Hobbit: Uprzedzając pytanie: „e" - od electronic, electric.

GK: *Z tego co wiem, "Pył" powstaje już dość długo...*
Włodar: Pomysł narodził się dokładnie 2 lata temu. Pół roku trwały negocjacje z producentem (Optimus Nexus) i wydawcą (Optimus SA). Głównym problemem była dzieląca nas odległość – ze Śląska na Wybrzeże jest sporo kilometrów i trzeba było jakoś to rozwiązać. Udało się – w marcu zeszłego roku rozpoczęliśmy pracę „na zapiecku" likwidowanej huty w Bytomiu – samym sercu industrialnej, sorry, post- industrialnej Polski.
Tam, przy świetle płonących wyziewów koksowni, rodził się engine, powstawał świat Areny wraz z jego militarnymi i przemysłowymi konstrukcjami, tubylcami oraz fauna i florą. Teraz prace przeniosły się do Gdańska gdzie na ukończeniu jest udźwiękowienie – podłączanie efektów dźwiękowych oraz muzyki napisanej przez Tomka Jachowicza.





GK: *Skąd wzięliście pomysł na fabułę?*
Włodar: Jak już wspomnieliśmy, fabuła zrodziła się dwa lata temu, gdy Skalu i Mauser wpadli na pomysł gry swoich marzeń, łączącej typowe dla naszego pokolenia fascynacje SF („Gwiezdne Wojny", „Obcy", „Fundacja") z możliwościami oferowanymi przez technologię 3D, będącą wtedy, jeśli wziąć pod uwagę dzisiejsze osiągnięcia w tej dziedzinie, ledwie zalążkiem. W miarę postępu prac, a także pod wpływem najnowszych trendów, pomysł ewoluował tak, by finalnie osiągnąć rezultat, który mamy nadzieję, zadowoli nawet najwybredniejszych graczy.
Mauser: W dużym skrócie rzecz ma się następująco. Wielkie Imperium Galaktyczne przeżywa upadek, je-


Nawet na Arenie znajdą pracę zwalniani górnicy.

IEJ STRZELANINY FPP.





go siły rozjemcze straciły wszelką kontrolę nad rozwojem wypadków. Błyskawicznie rozprzestrzeniające się konflikty doprowadziły wiele układów do planetarnej izolacji. Główny bohater, postać o imieniu Sope, w którą wciela się gracz, jest żołnierzem z rozbitego, elitarnego regimentu lekkiej kawalerii, którego brak pieniędzy i okoliczności rzuciły na pustynny księżyc zwany „Areną". Księżyc ten, za czasów świetności Imperium, był miejscem wykorzystywanym przez siły rozjemcze do rozstrzygania międzyplanetarnych sporów – co miało zachować imperialny pokój – jak wiemy nadaremnie... Gdy Sope trafia na „Arenę", jest ona siedliskiem najgorszych męt i zbirów z całej galaktyki, rywalizujących ze sobą przy poszukiwaniach pozostawionych na niej, a dziś już zapomnianych technologii...

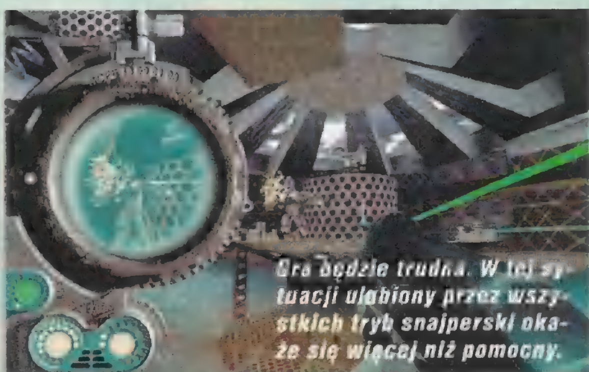
Sope chcąc, nie chcąc musi podjąć wyzwanie by zdobyć fundusze na jedyny w tym zakątku wszechświata prom kosmiczny, mogący bezpiecznie unieść go z powierzchni „Areny" i z okowów pola grawitacyjnego planety-olbrzyma „Wielkiego Brata". Co z tego wyniknie okaże się w trakcie gry... nie zdradzajmy jeszcze wszystkich szczegółów.

GK: *Ile będzie poziomów i przeciwników?*

Włodar: Siedemnaście poziomów, zwanych przez nas epizodami – cztery duże scenerie plus nocny etap na powierzchni Areny – gdzie zastosowaliśmy zupełnie inną strategię, obciążając gracza jeszcze mocniej niż miało to miejsce we wcześniejszych etapach. Co do postaci, tu niespodzianka – jest ich grubo ponad dwadzieścia, nie licząc fauny i flory. Hobbit: Nie czujcie się zaskoczeni jeśli przeciwnicy po oddaniu serii zrobią unik i robiąc przewrotkę znikną za węgłem, bądź przeskakując pomiędzy skrzyniami puszczą śmiertelną dla was serię. W grze pojawią się także postacie neutralne ba, wręcz przyjaźnie nastawione, lecz bardzo łatwo jest naruszyć tę kruchą równowagę...







Gra będzie trudna. W tej sytuacji ulubiony przez wszystkich tryb snajperski okaże się więcej niż pomocny.



GK: *A uzbrojenie?*

Włodar: Hmmm – broni będzie tyle, żeby dało się grę skończyć – jednak nie damy graczowi wątpliwego wyboru: zabić dechą z gwoździem czy piłą łańcuchową... Przede wszystkim gracz nie będzie miał czasu na podobne rozterki. Broń w „Pyle" jest przede wszystkim skuteczna (oczywiście gdy masz do niej amunicję...) – tanie efekciarstwo nie jest naszą domeną.

GK: *To znaczy?*

Włodar: Gracz będzie dysponował karabinkiem szturmowym wyposażonym w granatnik, miotający granaty konwencjonalne i gazowe, zestawem min, ręczną wyrzutnią rakiet mogącą strzelać także taktycznymi pociskami jądrowymi oraz ulubienicą nas wszystkich – lancą elektryczną, powodującą cieszące oczy zagotowanie się trzewi przeciwnika...

Mauser: Do dyspozycji gracza oddaliśmy również doskonałe przyrządy celownicze umożliwiające precyzyjne wyeliminowanie przeciwnika jednym strzałem w głowę, w zupełnych nawet ciemnościach (notabene największym i chyba jedynym sprzymierzeńcem gracza – zestrzel lampy, a przekonasz się, że można pozostając niezauważonym przemknąć się pomiędzy postaciami). Na wyposażeniu gracz będzie miał także flary, którymi można, prócz rozświetlania drogi w ciemnościach, pomagać sobie w oznaczaniu odwiedzonych już korytarzy...

Włodar: Nie ukrywajmy – nie jest to dużo – przeciwnicy dysponują znacznie szerszym arsenałem.

GK: *Wasz engine prezentuje się naprawdę znakomicie. W jaki sposób osiągacie tak znakomite efekty wizualne?*

Mauser: Zazwyczaj twórcy gier zadowalają się pierwszym osiągniętym wrażeniem (z różnych przyczyn np. goniących terminów) i to widać. W naszym przypadku prace nad ostatecznym wyglądem pojedynczego efektu trwały często parę tygodni. Zdarzało się, że efekt odłożony na półkę z napisem „Zrobione" wracał na warsztat, bądź całkiem wylatywał, jako nie dość dobry.

Wszystkie efekty (światło, pary, dym, particle, lasery) są mocno sparametryzowane co pozwala budującemu etap na bardzo elastyczne ich modelowanie. Na efekt końcowy wpływ ma także szczegółowość i realizm tekstur oraz elementów otoczenia – przełączników, urządzeń, przedmiotów. Zapomnijcie o wielkich jak stodoła przyciskach przełączanych nosem...

GK: *W czasie testów gry, które przeprowadzaliśmy na spotkaniu na ostatniej Gambleriadzie, wielu dzien-*

POSTAWILIŚMY NA MAKSYMALNY REALIZM, ZRYWAJĄC Z MODNYM OSTATNIO TRENDEM TRYWIALIZACJI PRZEDSTAWIANYCH REALIÓW. BYĆ MOŻE UPROŚCIMY NIECO POCZĄTEK GRY. ZA TO DALEJ – BEZ TARYFY ULGOWEJ. SĄ JESZCZE AMBITNI FACECI NA TYM ŚWIECIE, PRAWDA?







Nasz bohater trzyma w ręku jakiś widelec... zaraz ... a może to lanca elektryczna?!!

nikarzy zwracało uwagę na wysoki poziom trudności gry. Dlaczego postanowiliście ustawić poprzeczkę aż tak wysoko?

Włodar: Postawiliśmy na maksymalny realizm, zrywając z modnym ostatnio trendem (dającym zaobserwować się zarówno w grach jak i w filmie) trywializacji przedstawianych realiów. W „Pyle" nie jesteś „super hero w super zbroi i z super giwerą" – jesteś pyłem, trybem w maszynie Imperium... he, he, he. Świat Areny rządzi się własnymi prawami – ty naruszając te prawa jesteś intruzem i jako taki będziesz eliminowany.



GK: *Czy po krytycznych uwagach ze strony prasy zmniejszycie poziom trudności?*

Włodar: Być może – upraszczając nieco początek, tak by umożliwić graczowi lepsze, swobodniejsze oswojenie się z realiami gry. Za to dalej – bez taryfy ulgowej. Są jeszcze ambitni faceci na tym świecie, prawda? Wyzbycie się nawyków nabranych podczas gry w „Quake" wraz z uważnym wykorzystaniem udostępnionych przez nas urządzeń, stanowi klucz do sukcesu.

GK: *Na rynku obserwujemy teraz prawdziwy wysyp gier FPP. Jak widzicie miejsce „Pyłu" na tej bardzo ciasnej już arenie?*

Mauser: „Pył" nie jest kalką „Quake'a" – ma swój lokalny, europejski klimat i stylistykę. Ludziom znudzonym bezmyślnym strzelaniem oferujemy garść questów znanych do tej pory tylko z gier stricte przygodowych. Jest to, w naszym mniemaniu, dość nowatorskie połączenie tych dwóch stylów. Podobnie sprawa wygląda z modnym ostatnio trybem multiplayer. „Pył" nie ma takiego trybu – jest grą przeznaczoną tylko i wyłącznie dla jednego gracza, którego oczekiwania wobec warstwy przygodowej gier fpp były dotychczas ignorowane.

GK: *Co zajęło Wam najwięcej czasu?*

Skalu: Trudne pytanie... Następne proszę... Poważnie mówiąc – problemem była nasza własna drobiazgowość i szalony perfekcjonizm we wszystkim. Staramy się realizować wszystko tak jak sobie założyliśmy i tak jakbyśmy to my mieli się później tą grą bawić – stąd nacisk na wysoką jakość wszystkich elementów tej skomplikowanej układanki pod tytułem „Pył".

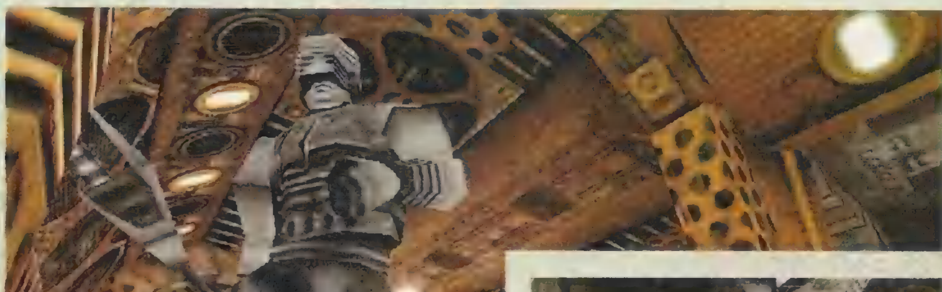
Mauser: Przykładem może być pojawienie się przełączników składające się z większej liczby polygonów niż postacie w niejednej grze...

GK: *Jakie są Wasze 3 życzenia na nadchodzący 1999 rok?*

Mauser: Możliwość realizacji następnych projektów – myślimy, że pod tym hasłem kryją się trzy pojęcia: sukces, czas i pieniądze.

Rozmawiał: Piotres

NIE CZUJCIE SIĘ ZASKOCZENI JEŚLI PRZECIWNICY PO ODDANIU SERII ZROBIĄ UNIK I ROBIĄC PRZEWROTKĘ ZNIKNĄ ZA WĘGŁEM, BĄDŹ PRZESKAKUJĄC POMIĘDZY SKRZYNIAMI PUSZCZĄ ŚMIERTELNĄ DLA WAS SERIĘ.





recenzje

Bożonarodzeniowe loty przez komin chyba już wyszły z mody. Dziś polecamy lekturę naszego pisemka i bliższe przyjżenie się naszym hiciorom. Mamy więc dla Was wspaniałości: PSX-owego „Crasha Bandicoota 3", pecetowy symulator „Israeli Air Force" oraz multiplatformowe „NBA 99". Dla maniaków zręcznościówek mamy „Apocalypse"... eeech... kochamy święta!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



93 POPULOUS III PC



92 CRASH BANDICOOT 3 PSX



92 ISRAELI AIR FORCE PS



90 APOCALYPSE PSX



92 NBA LIVE '99 PC, PSX, N64



86 SIN PC

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36–50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza.

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

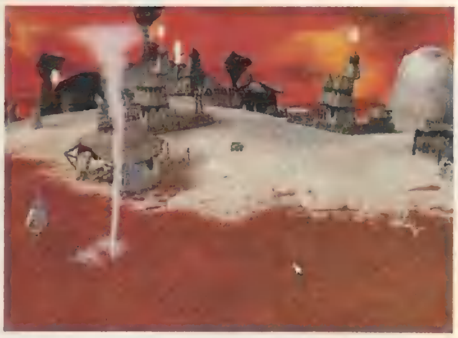
76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od mordobić i strzelanek FPP, z zamiłowania „metalowiec".
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.







Na Początku Był Chaos... O tym co się stało kilka lat temu długo by pisać. Nie wszyscy nasi czytelnicy pamiętają osławiony rok 1989, kiedy to na świat przyszedł owoc programistów Bullfroga. Gra miała w sobie owo coś powodujące gwałtowne skoki adrenaliny we krwi gracza i zasobów gotówki w portfelach szefów firm. Jedna z pierwszych gierek funkcjonujących w czasie rzeczywistym (choć wtedy nikt tego tak nie nazywał), a na pewno pierwsza, w której przypadło nam być... bogiem. No tak, w czasach rządzącej koalicji temat bardzo śliski, ale cóż, wtedy tak to wyglądało. Każdy był zachwycony mogąc nadzorować rozwój swego narodku i posyłać jednocześnie wielkie klęski żywiołowe na sąsiadów. W repertuarze mieliśmy wulkany, deszcze meteorytów, zapadnięcia terenu, pioruny, tajfuny i tym podobne rzeczy, na widok których dyżurny synoptyk kraju dostaje gęsiej skórki. Wszystko było ładnie, ale... minęło sporo czasu i poza częścią drugą (wydaną laaata temu) nic nowego, opatrzonego metką „Populous" nie widzieliśmy. Aż do dzisiaj.

„Populous: The Beginning" jest jednym z najważniejszych odkryć tego roku.

Potem Zdolny Programista...

W roku 1998 jasne się stało, że pozostawienie nie wyeksploatowanego pomysłu jest zbrodnią na miarę Dachau. Bullfrog wziął się do roboty starając się zamienić dość leciwego weterana w piękną, zgrabną siedemnastolatkę. Cóż, nie będziemy ukrywać, że nawet my, starzy wyjadacze złapaliśmy się na ten lep. I było warto. Całkowicie przebudowano strukturę gry, dodając wiele unowocześnień. Podstawową zmianą wizualną było wprowadzenie grafiki 3D. Ale nie tylko. Teraz bowiem mamy do przejścia dwadzieścia pięć leweli umieszczanych na różnych planetach, których graficzne prezentacje na myśl przywodzą brabenowskiego „Frontiera". Hm...?

Również całkowicie zarzucono stosowanie znanego już nam wizerunku izometrycznego. Pozwalał on co prawda dość starannie obserwować pole walki, ale czynił niemożliwym obrót punktu patrzenia względem dowolnej osi. To zostało teraz całkowicie zmodernizowane. Grafika 3D pociągnęła za sobą kilka innych rozwiązań, ale o tym później. Nas, graczy komputerowych (w przeważającej części są to mężczyźni) zapewne rozsierdzić może fakt, że teraz definitywnie zamieniliśmy poważną togę bóstwa na kieckę szamana wioskowego... a konkretniej szamanki. Tak, tak, meine Herren – jak rewolucja to na całego! Nie dość tego. Całkowicie nas spersonifikowano, umieszczając naszą postać wśród miernych ludzi! Zapachniało bluźnierstwem. Nie możemy już teraz działać swymi siłami na całym terenie danej planety, a tylko w strefie, jaką wyznacza nam siła naszej magii. Jest to wspaniały okrąg, w którego centrum znajduje się nasza szamanka, zaznaczony u swych granic wdzięcznie tańczącym wiaterkiem przypominającym gnane po niebie chmurki. Wszystko co znajdziemy w spisie czarów może być użyte wewnątrz tego kręgu. Zapomnijmy więc o znanym nam z poprzednich części sagi modelu ingerowania w dowolny skrawek mapy. Teraz możemy tylko działać w tej zamkniętej strefie, która wraz ze wzrostem doświadczenia i zasobem czarów stale się powiększa.

Populous Th

Na początku był Peter Molyneaux, potem zrodził się Bullfrog. Nie minęło dużo czasu i urodził się „Populous". W roku 1998 (najdłuższa ciąża świata!) przyszedł na świat jego najmłodszy brat „Populous: The Beginning".

Naszym celem jest oczywiście wyeliminowanie konkurencji reprezentowanej przez wraże szamanki i ich pobratymców. Dokonujemy tego niszcząc wrogie zasoby ludzkie i materiałowe, co w efekcie prowadzi do bezpośredniej konfrontacji szamanek („to miasto jest za małe dla nas dwóch"). Po rozsmarowaniu przeciwnika na skałach można przystąpić do podboju kolejnej planety. Jedno w tej grze pozostało nie zmienione – nadal jest ona rozgrywana w czasie rzeczywistym (i co... „Dune 2" była pierwsza?).

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Bullfrog
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Wraz Z Grafikiem I Muzykiem...

To najwspanialsza ze zmian, jakie zaszły w tej grze. Wspaniałe środowisko 3D! Teren nie jest już tylko skrawkiem bliżej niesprecyzowanego kawałka archipelagu, wetkniętego w „ramy okienne" (jak to było w „Populous 2"). Panel z przyciskami szybko przeniesiono na lewą stronę ekranu, pozwalając w pozostałej







e Beginning

BULLFORGOWE ZASZŁOŚCI

Pierwszy „Populous" zaginął w mrokach dziejów, pozostawiając po sobie tylko nazwę i zarys gatunku. Jego największym osiągnięciem było wprowadzenie „boskości" jako nowego czynnika w grach. Schedę przejął „Populous 2", z poprawioną oprawą graficzną, charakterystycznym widokiem izometrycznym i cała otoczką „boskości". Miał jednak kilka wad, wśród których królowała mała zdolność ingerowania w tworzenie całej infrastruktury.



Bohater dzisiejszej opowieści to już pewny swej siły heros, którego wyrwano z letargu w czasach rządów PII. Ma wszystkie predyspozycje do tytułu Strategii Roku – doskonałą grafikę 3D, niesamowite efekty dźwiękowe i wizualne, starannie przemyślaną kwestię zarządzania podległymi siłami i wszystko to, co charakteryzuje dobrego RTS-a. Po prostu HIT!

jego części eksponować wynik trudu rzeszy grafików. Teren i postacie to pełne 3D, więc mamy tutaj możliwość dzięki klawiszom kursorów) oglądania terenu z dowolnej perspektywy. Żadna jednostka nie powinna już się zapętlić za wzgórzem czy wykonywać „taniec raka" podczas pokonywania nierówności. Podobnie rzecz wygląda z budowlami. W poprzednich wersjach gry mogliśmy tylko ingerować w rozwój populacji poprzez odpowiednie kształtowanie terenu. Teraz możecie o tym zapomnieć. Tylko poprzez budowanie sadyb dla naszych milusińskich, możemy liczyć na odpowie-



dni wzrost naszego potencjału. I tutaj właśnie wychodzi po raz pierwszy mistrzostwo ekipy Bullfroga. Jako że bohaterem głównym tego programu jest szamanka, to jej poddani nie są rzymskimi mieszczuchami, ale zdrowymi, wyrośniętymi facetami w zgrzebnych porciętach, zamieszkującymi pokryte zwierzęcymi skórami drewniane domostwa. Drewno jest tutaj budulcem zaspokajającym naprawdę wszystkie nasze potrzeby. Zdobywanie go przez ścinanie drzew i wysyłanie wieśniaków na place budowy to postawa udanego startu w każdym z leweli. Wskazując miejsce na budowę (zawsze koło wcześniej postawionych zabudowań) możemy zwiększać liczbę naszych poddanych, a to z kolei wpływa na poziom energii magi-









cznej (o tym za momencik). Sama magia znajduje ujście walce, którą przedstawiono naprawdę ładnie. Dotyczy to zwłaszcza spotkań z użyciem magii. Nasza heroska może rzucać bardzo widowiskowe zaklęcia. Jest ich siedemnaście, a my tutaj wspomnimy tylko o kilku z nich. Taki na przykład Rój pozwala wysłać na wroga prawdziwą chmarę szerszeni, które działając przypominająca filmy o Bolku i Lolku grupą czarnych pikseli, potrafią rozegnać nawet najcięższej uzbrojonych przeciwników. Innym rodzajem zabawki jest Piorun, którego rozedrgane, elektryczne ramiona palą wszystko czego się dotkną (polecane na zabudowania), pozostawiając spaloną ziemię. Bardzo efektowne jest Tornado potrafiące zamienić budowlę w wir luźno splecionych elementów przemieszanych z mieszkańcami. Wszystko to bardzo ładne, ale co z tą muzyczką, zapytacie. Wiem, że zgarnę teraz niezłe gromy, ale... jest ona po prostu wspaniała (momentami przebijając nawet grafikę). Delikatne brzmienia Fletni Pana potrafią uspokoić nawet sztormowy Pacyfik. Nigdy nie przeszkadza ona podczas zabawy, a gdy złapiemy chwilkę oddechu i zaczniemy przyglądać się otaczającej nas wspaniałości grafiki, to właśnie wtedy rytmy pradawnych instrumentów spłyną na nas niczym objawienie. Subtelne połączenie sugestywności grafiki (niektóre ikony oddane są na wzór paleozoicznych rysunków naściennych) i odprężającej muzyczki nieźle nas skopie. Ale oprawa muzyczna to nie tylko podkład melodyczny, a także sampoteka. „Populous: The Beginning" i tutaj potwierdza swoją klasę. Nasi poddani gaworzą do nas w niezrozumiałym języku, nieustannie składają nam hołd bijąc czołem w ziemię. Potrafią zagrzewać do walki, dogadywać się między sobą czy wreszcie spontanicznie reagować na zachodzące wydarzenia. Sami ruszają z rykiem do walki, wrzeszczą ginąc, gdy dzieje im się krzywda po prostu złorzeczą a już wszystko pobiły odgłosy naszych poddanych w pośpiechu opuszczających zapalony płomieniem z Pioruna dom (w końcu gdy tlą się gacie na tyłku...).





Ruszają W Bój

Po zbudowaniu wioski można zacząć werbować wojsko lub kapłanów. Odpowiednie konstrukcje powinny już stać, więc po chwili nasze szeregi wzbogacić się powinny o artystów wojennego rzemiosła. O ile żołnierze służą tylko eksterminacji, o tyle kapłani mogą „przekoptować" na naszą stronę wrogich osadników i wojsko. Oczywiście na tym repertuar wojenny „pipulous" się nie kończy, ale jeśli chcecie obejrzeć Ogniomistrzów i ich następców będziecie musieli sami zmierzyć się z nimi, w końcu nie będziemy zdradzać wszystkich szczegółów tej gierki. Po utworzeniu sił można je zgrupować i ruszyć na wroga. Obecność szamanki w zasadzie jest niezbędna do osiągnięcia sukcesu, gdyż tylko ona dysponuje wystarczającymi do przełamania pozycji wroga umiejętnościami magicznymi. Tylko zwarta grupa warunkuje sukces. Musimy tutaj wspomnieć o ograniczonej żywotności naszej bohaterki, która może być zgładzona (!!!). Na szczęście po dekapitacji odradza się ona w Kręgu Odrodzenia (nie zadaszony stonehange), ale potrzeba do tego kilku chwil, a wróg nie śpi. Pamiętać należy także o tym, że siła maga zależy od liczby jego wyznawców, więc wyniszczając populację wrogiego plemienia bijemy bezpośrednio w zapasy energetyczne jego lidera. Osłona własnych obiektów powinna być naszą główną troską w późniejszych lewelach. Rządzi zasada – gdy wróg jest silny, niszcz obiekty wojskowe, gdy liczebnie słaby, dewastuj jego zabudowę. Niestety, właśnie w walkach wychodzą pewne niedoróbki tej gry. Pierwszą jest nie najlepsze rozwiązanie algorytmu chodzenia własnych formacji. Potrafią się pogubić, a po taktycznym zwycięstwie nie słuchają naszych poleceń, tylko atakują wszystko co się pod rękę nawinie, rozpraszając siłę uderzenia. Trudno jest czasami rozpoznać skład walczących sił i to kto bierze górę (co w zasadzie nie powinno mieć miejsca, w momencie kolorystycznego zróżnicowania „koszulek klubowych"). Mała jest także przepustowość ośrodków szkoleniowych (jeden w budynku i kolejka czekających – jak w latrynie na koloniach), co powoduje, że po wysłaniu wszystkich sił do walki, nie mamy czasu na zbudowanie nowych (nawet mając zapasy ludzkie). Gra maj jednak wspaniałe AI, potrafiące nas niemile zaskoczyć – a to rekompensuje pozostałe ułomności (oczywiście chyba nie muszę mówić, że mimo wszystko znacznie przyjemniej jest pograć sobie w trybie multiplayer z innym człowiekiem).

Ta Cała Magia

Nie można ukrywać, że „Populous: The Beginning" zachował tę magiczną aurę, jaka otaczała jego protoplastów. Nasza szamanka dysponując repertuarem ciągle upgradowanych zaklęć już po kilkunastu pierwszych levelach jest w stanie rozpętać małą klęskę żywiołową. Czary mają dwa parametry ułatwiające ich klasyfikację: środowisko skąd pochodzą i ilość energii potrzebną do użycia. Oczywiście im zaklęcie bardziej niebezpieczne w skutkach, tym dłużej trzeba czekać na „doładowanie akumulatorów". Generalnie czary reprezentują najważniejsze trzy żywioły – wodę, ziemię i sferę niebieską wraz z pochodnymi. Ich repertuar jest bardzo zbliżony do tego co już widzieliśmy onegdaj, choć dodano wiele nowych, niezwykle efektownych zaklęć. Ich rzucanie jest banalnie proste (podobnie jak i obsługa całej gry – interfejs to po prostu przykład intuicyjności klasy światowej). Zasada – „co w okręgu to moje" rządzi niepodzielnie zmuszając nas do ciągłego manewrowania siłami i postacią bohaterki. Ale czary w tej grze nie przychodzą tak sobie. Na każdym levelu poutykano w najdziwniejszych miejscach posągi, totemy i inne herezje, przy których swoją wartę powinien pełnić nasz narodek i ciągłą modlitwą wybłagać u bogów nowe sekrety magicznych almanachów. Specjalną funkcję pełnią Skarbnice Wiedzy, wielkie obiekty leżące najczęściej na terytorium przeciwnika, w których znajdują się najpotężniejsze czary – tutaj modlić się może już tylko szamanka. System „ładowania czarów" jest tak skonstruowany, że możemy wybierać, które aktualnie zaklęcie chcemy naładować szybciej, a które zostawiamy na potem. To wielki plus, umożliwiający nam racjonalne zarządzanie energią, i kolejny dowód na to, że w tej grze wszystko zostało starannie przemyślane.

Wot, Eta Wsio...

„Populous: The Beginning" jest jednym z najważniejszych odkryć tego roku. Czekaliśmy długo na tak udany sequel legendy sprzed lat, ale nie spodziewaliśmy się, że Bullfrog przejdzie samych siebie. Panie... Panowie... gazem do sklepu! ***Jagd52&Suicide***

Grafika 93% Grywalność 95%
Oryginalność 85% Dźwięk 95%

Bullfrog wziął się do roboty starając się zamienić dość leciwego weterana w piękną, zgrabną siedemnastolatkę. Udało się!

WERDYKT 93%

Hopkins FBI



Agenci FBI to mają ciężkie życie. Albo, jak pewna znana para, muszą uganiać się za małymi zielonymi ludzikami, albo, tak jak Hopkins - ścigać maniakalnego terrorystę, który przeżył egzekucję na krześle elektrycznym.



INFO

Wydawca:	**Konami**
Producent:	**Kult**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**69.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Z przygodówkami to jest tak, że raz są, a raz ich nie ma. Teraz akurat przechodzimy swoisty gatunkowy wyż. Najpierw pojawiło się znakomite „Sanitarium", potem, niczym cybernetyczna kometa, przeleciał w ostatnim numerze „Nightlong", a aktualnie triumfy święci „Grim Fandango". Do tej listy dołączy dziś „Hopkins FBI". Jest to przygodówka o dość intrygującym rodowodzie. Jakiś czas temu pojawiła się w Stanach Zjednoczonych, zrobiona przez nikomu nie znaną firmę, a właściwie lepiej powiedzieć - grupkę zapaleńców. Chwilę później zawitała okrężnymi ścieżkami do kilku dość odległych krajów. W Europie Zachodniej na razie nic jeszcze o niej nie słyszeli, a do Polski trafiła chyba tylko dzięki temu, że CD-Projekt postanowił wydać ją w całości zlokalizowaną.

Fabuła jest mało skomplikowana. Oto nasz bohater, agent FBI - Hopkins. Gość jest zdecydowanie pokaźnej postury, nosi obowiązkowe czarne okularki i obowiązkowego służbowego gnata (raczej duży kaliber). Ma też u swego boku ukochaną - laskowatą Samantę. Po drugiej stronie barykady stoi (a raczej ukrywa się) naczelny typ spod ciemnej gwiazdy, niejaki Bernie Berkson, lubujący się w dużych eksplozjach szef międzynarodowej grupy terrorystycznej, odpowiedzialny między innymi za zamienienie Kalifornii w atomowe piekło. Jakiś czas temu udało się co prawda Hopkinsowi złapać Berniego i doprowadzić go na krzesło elektryczne, jednak ten nie tylko przeżył egzekucję (he he - zły przewodnik), ale jeszcze na domiar złego - zwiał w jej trakcie. Nasz bohater musi ponownie terrorystę znaleźć. Żywego lub martwego. W tym momencie do akcji wkracza Gracz (fanfary, oklaski).



„Hopkins FBI" swą budową przypomina tradycyjne przygodówki szpiegowsko-fantastyczne. Specjalizowali się w tym kiedyś szczególnie Francuzi, wydając takie amigowe przeboje jak „Operation Stealth" czy „Future Wars". Granie w „Hopkinsa" jako żywo przypomniało mi tamte słodkie lata. Bohater wędruje sobie przez różne ciekawe lokacje, rozmawia z ludźmi, zbiera przedmioty i używa ich w najdziwniejszych miejscach, czasem uzyskując nawet pożądane efekty. Czasem kamera dla urozmaicenia daje widoczek na całe miasto, po którym jeździmy samochodem, innym razem (i to mnie dosłownie zabiło!) gra przekształca się na chwilę w prymitywną strzelankę FPP, coś w stylu „Wolfensteina". Wszystko to okraszono całkiem przyzwoitą dwuwymiarową grafiką, z wykonanymi starannie, i z dużym przywiązaniem do szczegółów tłami, oraz ręcznie animowanymi postaciami. Właściwie wiele pozytywnych odczuć psują jedynie niektóre wstawki filmowe (te rysowane), które przygotowano na poziomie sprzed pięciu lat co najmniej. Słów parę należy się również oprawie dźwiękowej gry. Po pierwsze, - na duże pochwały zasługuje sama ścieżka muzyczna, na którą składają się w dużej mierze... oryginalne piosenki z lat 60. Nie są to może jakieś wielkie przeboje, niemniej sam pomysł jest doskonały, zaś przewijający się przez całą grę kawałek „I Can't Control Myself" do tej pory chodzi mi po głowie. Drugim bardzo ważnym atutem gry jest oczywiście jej całkowite spolszczenie - wszystkie dialogi nagrano z dużą dozą profesjonalizmu (to słychać!) zaś zaangażowanie takich sław, jak Janusz Gajos (główny bohater), Piotr Fronczewski czy Radosław Pazura, najlepiej świadczy o jakości wykonania. Po „Ace Ventura" jest to kolejna tak znakomicie zlokalizowana przez ludzi z CD-Projekt gra, i muszę powiedzieć, że jestem pełen podziwu, tym bardziej że spolszczanie staje się powoli dla tego dystrybutora regułą (w drodze - „Settlers 3").

Oczywiście „Hopkins FBI" ma też kilka drobnych wad. Oprócz wspomnianej marności niektórych wstawek zarzucić mu można pewną sterylność. Bo w sumie co z tego, że nasz bohater może obejrzeć większość przedmiotów w każdej z lokacji, jeśli powie tylko „to nic ważnego", albo „to nie jest pomocne". W ten sposób możliwości aktorskie Janusza Gajosa zostały boleśnie nie wykorzystane, a przecież można było dopisać tych kilka linijek tekstu, i od razu byłoby ciekawiej. Należy też pamiętać, że „Hopkins" na pewno nie jest superprodukcją pokroju „Blade Runner" czy „Grim Fandango". W sumie jednak, za tak małe pieniądze (69zł!), i z tak znakomitym spolszczeniem, jest to kawał niezłej zabawy. ***Piotres***



Grafika 70% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Przygodówka trochę nie z tej epoki, ale dzięki niskiej cenie i perfekcyjnej lokalizacji - warta zakupu.

WERDYKT 77%

Crash Bandicoot 3

Narzekania jakoby trzecie części gier są wtórne i nie wnoszą niczego nowego nie tylko do gatunku, ale i do serii, jaką reprezentują, w przypadku opisywanej gry całkowicie się nie sprawdzają.



INFO

Wydawca:	**SCEA**
Producent:	**Naughty Dog**
Data wydania:	**Grudzień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Trzecią część przygód liska Crasha Bandicoota otrzymaliśmy dzięki uprzejmości firmy Sony Poland, za co serdecznie dziękujemy już na samym wstępie. Teraz zobaczmy, jakie cudo dostaliśmy.

Historia Lubi Się Powtarzać

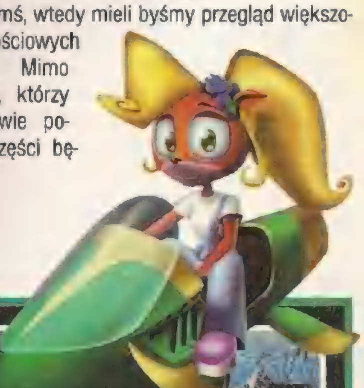
Po ukończeniu poprzedniej części gry pewnie wielu z Was odetchnęło z ulgą – upadek z balonu (końcówka pierwszej części) to jeszcze można przeżyć, ale upadek z kosmosu, to już chyba wystarczy, aby udać się na tamten świat. A jednak nie, tym razem Dr Neo Cortex powtórnie powraca do akcji. Co gorsza, w międzyczasie skumał się z dwoma bardzo mało sympatycznymi istotkami – Uka Uka, będący złym bratem bliźniakiem Aku Aku (maski, która pomaga Crashowi) oraz z N. Tropy'm, panem czasu. To dzięki temu ostatniemu przenosimy się po kilku epokach. Jak zwykle musimy pokonać wszystkich „złoczyńców", aby ostatecznie uzyskać spokój (czy aby na pewno?). Historia jak widać nie jest żadną rewelacją (motywy przenoszenia w czasie są wykorzystywane w tylu gierkach, że człowiek zaczyna się zastanawiać, czy wszystkim już brakuje pomysłów), ale spełnia swoje zadanie – poszczególne levele utrzymane są w klimacie charakterystycznych epok.



Coś Nowego?

Co się zmieniło w warstwie gatunkowej? Wbrew pozorom bardzo dużo. Trzecia część Crasha przestała już być zwykłą platformówką. Dodanie nowych rodzajów leveli spowodowało, że jest to raczej kompleksowa rozrywka dla graczy lubujących się w grach zręcznościowych. Gdyby jeszcze dodano level, w którym bijemy się z kimś, wtedy mieli byśmy przegląd większości zręcznościowych podgierek. Mimo to, gracze, którzy grali w dwie poprzednie części będą czuli się jak „u siebie", gdyż większość zasad zawartych w poprzedniczkach mamy i tutaj. Ze zmian wartych odnotowania trzeba dodać nowy tryb gry, tzw. Time trial. Polega on na tym, że po przejściu jakiegoś levelu, możemy ukończyć go ponownie, tylko jak najszybciej. Jeśli zmieścimy się w czasie podanym przez komputer, dostajemy przedmiot o nazwie Relic. Odpowiednia ich liczba odblokowuje dodatkowe poziomy. Taki dodatek, jakim jest granie na czas może być dobrym sposobem na rywalizację między graczami. Teraz nie tylko można grę ukończyć w 100%, ale także pochwalić się osiągnięciami w Time Trial.

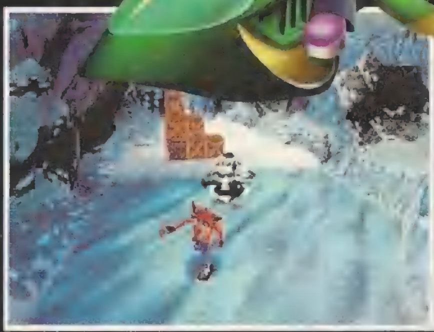
Kolejną ważną zmianą jest dodanie nowych umiejętności i sposób ich zdobywania. Nie mamy ich od razu, tylko zdobywamy je sukcesywnie, po pokonaniu poszczególnych bossów. Najpierw uzyskamy specjalny skok-na-brzuszek, potem podwójny skok w powietrzu, super-wir oraz w końcu jabłkową bazookę i buty sprinterskie. Co ciekawe, nie są to tylko umiejętności, które fajnie wyglądają, ale czasami są wręcz nieodzowne w ukończeniu niektórych poziomów. Przykładowo bez sprinterskich butów nie ukończysz kilku leveli w trybie Time Trial, bo nie będziesz w stanie przebiec ich wystarczająco szybko. Bazooka natomiast zaoszczędzi Ci wiele trudów z przeciwnikami, choć pojawią się levele, w których jej użycie jest wręcz wymagane. Reszta





Trochę Historii...





Przed Wami małe przypomnienie poprzednich części. Mimo tego, że oprawa graficzna różni się nieznacznie, to w kwesti grywalności i urozmaicenia gry zmieniło się bardzo wiele. I to na szczęście na lepsze!

Warped









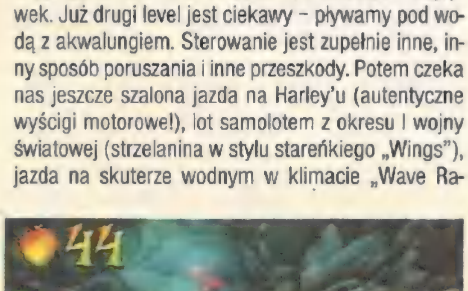
umiejętności pomaga w trudnych sytuacjach, pozwala na większą swobodę ruchów i niekonwencjonalne rozwiązania.

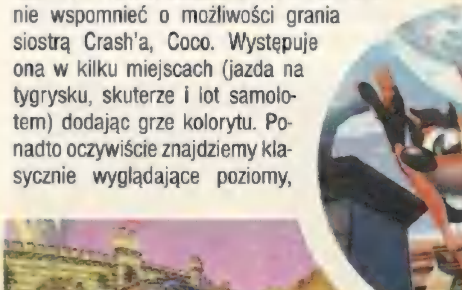
Najciekawszą i jednocześnie przynoszącą najwięcej przyjemności nowością jest liczba nowych rozgrywek. Już drugi level jest ciekawy – pływamy pod wodą z akwalungiem. Sterowanie jest zupełnie inne, inny sposób poruszania i inne przeszkody. Potem czeka nas jeszcze szalona jazda na Harley'u (autentyczne wyścigi motorowe!), lot samolotem z okresu I wojny światowej (strzelanina w stylu stareńkiego „Wings"), jazda na skuterze wodnym w klimacie „Wave Racer'a" oraz znane już z poprzedniej części etapy z jazdą na zwierzątku (tym razem tygrysek na chińskim murze) i ucieczką przed rozjuszonym gigantem (tym razem jest nim Triceratops). Nie można też nie wspomnieć o możliwości grania siostrą Crash'a, Coco. Występuje ona w kilku miejscach (jazda na tygrysku, skuterze i lot samolotem) dodając grze kolorytu. Ponadto oczywiście znajdziemy klasycznie wyglądające poziomy, które najeżone są podstępnymi pułapkami, platformami itp. Jednym słowem standard.



Żółte Na Zieleni Jedzie Po Niebieskim

To taka mała aluzja do wyglądu graficznego (zgadnijcie o jaki etap mi chodziło?). Wracając jednak do oprawy gry, to nie zmieniła się bardzo. Trudno mi powiedzieć, czy dotrzymane zostały obietnice podwyższenia rozdzielczości grafiki (wygląda dużo lepiej, ale umiejętności grafików nawet w trybie lo-res są obecnie zdumiewające). Jedno jest pewne – gra wygląda fenomenalnie, grafika jest szybka i dynamiczna, a kolory cieszą oko gracza. Przyzwyczajeni do przepychu graficznego w poprzednich częściach (w dalszym ciągu są to jedne z ładniejszych tytułów na PlayStation) i tak da się zauważyć różnice w wyglądzie poziomów, przeciwników i efektów towarzyszących w grze. Wykonanie też jest prześliczne – zamki i pola w levelach średniowiecznych, wspaniale oddane dno morza w sekcji podwodnej, klimacik lat 60-tych podczas wyścigów motorowych, wnętrze pi-





ramidy egipskiej, świetnie zaprojektowana metropolia przyszłości, czy wygląd miasta arabskiego z wąskimi uliczkami i latającymi dywanami. Po prostu super. Ze względu na fakt, że epok jest jeszcze kilka, nie będę wymieniał ich wszystkich – wierzcie mi, naprawdę są odjazdowe. Równie dobrze wykonano animowane obiekty, z którymi spotykamy się podczas gry. Pojazdy poruszają się płynnie, wrogowie są sympatyczni, a wszystko animowane jest szybko i zabawnie. A propos zabawnych sytuacji, to autorzy przeszli samych siebie w ich wymyślaniu. Znane z poprzedniej części to zaledwie ułamek tego, co możemy zobaczyć obecnie. W zasadzie bezpośredni kontakt z każdym przeciwnikiem kończy się inaczej, nie wspominając o elementach otoczenia. Jak każdy mam swoich faworytów. W jednym z poziomów jest gostek wyglądający jak bracia syjamscy. Wali na przemian prawą i lewą ręką maczugą – gdy Crash podejdzie za blisko wyląduje twarzą na... kamerze. Gdy innym razem natrafimy na rycerza, któremu ciągle zakleszcza się miecz, to ciachnięty lisek dzieli się na dwie części; wkurzona góra czeka z założonymi rękoma, a same nóżki idą sobie na spacer. Naprawdę czasem warto zginąć w różnych miejscach, aby obejrzeć śmieszne animacje – jest ich mnóstwo. Wracając do oprawy graficznej, nie można nie wspomnieć o rzeczy bardzo związanej z grą, ale mniej widoczną niż w innych, klasycznych platformówkach 3D – pracy kamery. Jeśli spodziewacie się, że Crashowi nadano nowego, pełnego trzeciego wymiaru, to muszę Was zawieść – jest to dalej ten sam sposób prezentacji świata – do przodu przez trzy ekrany, a potem zmiana kamery na rzut z boku. Wspaniale widać opisywane przejścia w przypadku poruszania się niektórych platform (bonusowe, kolorowe gemy), kiedy to kamera krąży i pokazuje bogate w szczegóły otoczenie. Faktem jest też to, że zmiany takie są dużo częstsze niż poprzednich częściach gry (tam jak zaczynałeś level biegnąc do przodu, to zazwyczaj tak go kończyłeś) i mogą sprawiać wrażenie większej swobody ruchów. Podsumowując, dokonania ludzi odpowiedzialnych za grafikę są godne pochwały. Trzeba przyznać, że postarali się – obok „Spyro the Dragon" jest to najładniejsza platformówka na Sonkę.



Co Tam W Trawie Piszczy?

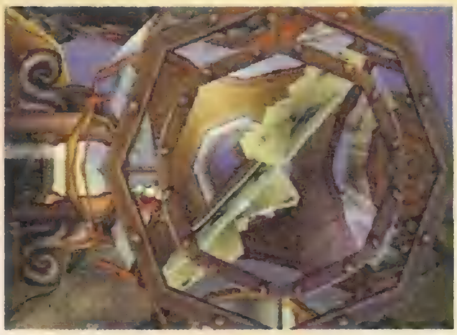
Zazwyczaj o muzyce nie ma co pisać w grach takich jak ta – nie są to wybitne kawałki, które nucisz potem w domu czy na ulicy.

W „Crashu" jest podobnie. Utwory towarzyszące grze nie są wybitne, każdy z nich utrzymany jest w odpowiednim klimacie dostosowanym do epoki i klimatu poziomu. W czasie zwiedzania arabskiego miasteczka towarzyszyć nam będą trąbki, bębenki i fleciki, podczas gdy w mieście przyszłości tematy muzyczne przywodzą na myśl klimaty industrialne lub nawet techno. Co ciekawe, podkłady muzyczne doskonale podkreślają tempo i przebieg akcji. Gdy wszystko jest spokojnie, to i muzyka pogrywa sobie gdzie w tle, jeśli jednak na ekranie dzieją się jakieś siupy, natychmiast odpowiednie motywy dają znać o sobie. Nie jest to zauważalne na pierwszy rzut... ucha, ale powoduje, że gra jest bardziej spójna i konsekwentna. Nie można też niczego zarzucić efektom dźwiękowym. Wszystkie świsty, wybuchy, pękania skrzynek wraz z odgłosami wydawanymi przez przeciwników sprawiają wrażenie dopracowanych i przemyślanych. Tak jak oprawę graficzną także i udźwiękowienie należy pochwalić.

Ja Chcę Jeszcze!

Dochodzimy do miejsca, gdzie mam najwięcej wątpliwości. Nie wiem jak obiektywnie ocenić grywalność, aby gry nie skrzywdzić ani nie przesłodzić. Skoro składają się na nią takie elementy jak długość grania, poziom trudności, łatwość sterowania czy w końcu sama przyjemność z obcowania z grą, to nie można nie powiedzieć kilku cierpkich słów o CB3. Zacznijmy od długości grania, które jest kryterium bardzo subiektywnym, gdyż zależy od umiejętności i doświadczenia gracza w takich grach. Już po wydaniu drugiej części gry wiele osób marudziło, że ukończyło CB2 w ciągu dwóch, trzech dni. Niestety, jeśli te same osoby zasiądą do trzeciej części efekt będzie podobny. Ja, który do tej pory nie mam 100% w „Crash'u 2", ukończyłem trójeczkę w ciągu trzech dni (w 100%). Nie miałem żadnych poradników, trików ani nawet adresów do Game Bustera – przechodziłem grę tak, jak większość z Was. Zdaję sobie jednak sprawę, że znajdzie się wielu graczy, którzy przyjemność z obcowania z „Crash'em 3" będą czerpać tygodniami lub dłużej. Wszystko zależy od umiejętności. Z długością grania ściśle powiązany jest też stopień trudności – nie ma możliwości jego ustawienia, więc autorzy postarali się, aby rósł on sukcesywnie, w miarę przechodzenia gry. Efekt jest taki, że bywają levele banalne, takie które przechodzimy bez nawet jednej kolizji z przeciwnikiem, ale są takie horrory, w których liczba żyć skurczy się bardzo znacznie, a my puścimy kilka soczystych „wiązek" pod adresem autorów. Jak jednak mówi stare porzekadło – gracz jest istotą nadzwyczaj ambitną, więc można się spodziewać, że za n-tą próbą przejścia danego levelu lub jego odcinka w końcu nam się uda. Na pewno nie można też narzekać na sposób kierowania naszym liskiem. Jeśli posiadamy Dual Shock'a, to mamy do wyboru sterowanie analogowe lub cyfrowe, z czego każdy z nich sprawdza się różnie w poszczególnych etapach. Mnie dużo lepiej grało się na analogu na wszelkich wyścigach (jazda motorem, skuterem, ujeżdżanie tygryska itp.), natomiast w przypadku skoków po wąskich platformach bardziej sprawdza się pad cyfrowy. Oczywiście oba sposoby sterowania są dostępne jednocześnie, więc nie trzeba dodatkowo włączać czerwonej lampki na padzie w czasie gry. Po raz pierwszy wykrzystano też trzęsienie pada do umilenia rozrywki (mam na myśli serię „Crash'a"). Nie mam za to żadnych zastrzeżeń do przyjemności, jaką daje granie w „CB3" – jest to moim zdaniem jedyna gra, która przyjemnością grania dorównuje „Medievil'owi" lub nawet go czasami przewyższa. Rzadko zdarza się gra, która śni mi się po nocach, w którą gram do momentu aż krew z odcisków nie ma czasu zasychać, a ja ważę 40 kg z braku jedzenia (troszkę koloryzuję;). Bez wątpienia jest to pozycja, która rządzi – staram się nie używać tego stwierdzenia, ale miód leje się wszystkimi możliwymi otworami. Jeśli tylko nie przeszkadza Ci fakt, że gra nie należy do najdłuższych, to zabawy będziesz miał po pachy. Tak jak zapowiadano i oczekiwano – „Crash Bandicoot 3: Warped" jest najlepszą grą z serii i jednocześnie jedną z najlepszych platformówek na PlayStation. I nie dajcie sobie wmówić, że gra jest wtórna, że nie ma pełnego 3D i że wszystko to już widzieliśmy. Wszystko to bzdury – gra jest na tyle świeża i grywalna, że warto wydać na nią 200 zł i nie mieć wyrzutów sumienia. Pozycja obligatoryjna dla wszystkich miłośników serii oraz dla tych, którzy cenią sobie doskonały humor, śliczną grafikę i dobrą zabawę.

Baron Jack







Grafika 92% Grywalność 94%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Super odjechana produkcja tryskająca świeżymi pomysłami i wypełniona po brzegi grywalnością.

WERDYKT 92%

Ninja Shadow Of The Darkness



Kiedy przed rokiem grałem w wersję demo „Ninjy", wydawało mi się, że zapowiada się murowany hicior. Jednak rok minął, dostałem pełną wersję gry, i muszę niestety, zweryfikować moje poglądy...

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Core Design**
Data wydania:	**Grudzień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**



Kiedy usłyszałem pierwszy raz o „Ninja: Shadow Of The Darkness", przypomniałem sobie taką starą grę z Atari pt. „The Ninja". Zacząłem nawet marzyć, że może faktycznie jest to jakieś wznowienie tego przeboju. Jednak marzenia prysły w oka mgnieniu, kiedy odpaliłem ten produkt na moim PSX (tak, tak – od kilku dni jestem szczęśliwym posiadaczem tej wspaniałej konsoli), włosy na głowie stanęły mi dęba! Tak słabej gry nie widziałem już dawno. Producentem gry jest Core Design, znana firma szczególnie na amigowym poletku. Natomiast wydawcą jest Eidos. Duet ten, „odpowiedzialny" był za taki hit jak „Tomb Raider". Dlatego też byłem pewny, że ich nowa propozycja – „Ninja" – zapowiada się rewelacyjnie. W zapowiedziach „Ninja" był ukazany jako mix „Tomb Raidera" z szybką zręcznościówką. Atmosfera oczekiwania była podsycana garstką screenów ukazujących grę. Jednak kiedy gra się ukazała, stwierdziłem, że ktoś nas (graczy) robi w konia. Fabuła, jak na zręcznościówkę przystało, nie jest zbyt wymyślna. W pewnej wiosce, gdzieś w Azji, rozgrywa się prawdziwy dramat. Szatan we własnej osobie postanowił zejść na ziemię i zacząć mordować jej niewinnych mieszkańców. Młody ninja – Kurosawa (jakaś analogia do Akiro :) – zostaje wybrany przez Radę Wioski, jako ten który odnajdzie Złego i uwolni od niego świat. Historyjka dobra jak każde inne. Samo intro jest zrobione całkiem nieźle i naprawdę potrafi przykuć uwagę gracza. Po miłej wejściówce, możemy zacząć grać. I tutaj wyrzucę z siebie wszystkie wady, jakie zdążyłem zauważyć podczas grania. Widziałem PSX'owego „Tomb Raidera", „Resident Evil 2", „Tekkena 3" i „Medievil". Mógłbym tak wymieniać w nieskończoność, ale nie o to mi chodzi. Na podstawie tych kilku tytułów można zauważyć, że z PSX da się wyciągnąć bardzo dużo pod względem graficznym. Chociażby „Resident Evil 2" czy „Medievil". Szczególnie ta ostatnia jest trafna, ponieważ należy do tego samego gatunku co „Ninja: SOTD" – arcade-adventure. Tak, tyle że w „Medievilu", jest pełno doskonałych przerywników FMV, humoru i grafiki w podwyższonej rozdzielczości. Tych trzech (z wielu) zalet „Medievila" nie uświadczysz, niestety, w „Ninja". Grafika w low-resie, muzyka makabryczna (czy Core Design mają jakiegoś głuchego muzyka?) a humoru ani trochę. Natomiast jak na zwykłą zręcznościówkę „Ninja" jest cholernie trudny. Wystarczy kilka większych starć z przeciwnikiem i nasz pacjent schodzi z tego świata. Przede wszystkim gra jest strasznie irytująca. Już na pierwszym levelu można stracić sporo żyć podczas przechodzenia skał na wodzie, gdzie byle nieostrożny ruch kończy się śmiercią Kurosawy. No, to technikalia mamy już za sobą. Jak na młodego ninję, Kurosawa dysponuje dosyć małym wachlarzem ciosów. Dwa uderzenia pięścią, dwa nogą, rzucanie nożami i to wszystko. Potem znajdujemy miecz, ale to i tak nie ratuje sytuacji. Na razie wymieniłem same wady gry. Jednak „Ninja" posiada kilka naprawdę świetnych pomysłów. Pierwszym z nich jest system kamer. W zależności od tego co się dzieje, obserwujemy bohatera z boku, z tyłu, a nawet z góry (pod lekkim kątem). Po każdym levelu jest do dyspozycji gracza sklep, gdzie można zaopatrzyć się w broń, życia, energię. Kolejnym plusem jest różnorodność występującej scenerii – będziemy walczyć w lesie, na cmentarzu, w krainie lodowej, w monastyrze. Zaskakuje również różnorodność występujących przeciwników (ok. 50).





Podsumowując: głównym problemem „Ninja:SOTD" jest to, że ma się wrażenie... iż gdzieś to już widziałem. Powielane, sprawdzone schematy ze starych zręcznościówek, nie ratują całości. Gdyby ta gra wyszła rok temu, to może by zyskała większą popularność. Szczerze mówiąc, to o wiele przyjemniej spędziłem czas grając na automacie w „Double Dragon". I jeszcze jedno – „Ninja", nie obsługuje ani Dual Shocka, ani analoga. No cóż, bez komentarza.

Szycha



Grafika 60% Grywalność 50%
Oryginalność 40% Dźwięk 50%

Jak już naprawdę nie masz w co grać...

WERDYKT 50%







Monaco GP Racing

INFO

Wydawca:	Ubi Soft
Producent:	Ubi Soft
Data wydania:	Już jest
Cena:	99.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, PSX, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Najpierw był „Need For Speed 3", a zaraz po nim na nasze twardziele wjechały z impetem „Colin McRae Rally" i „GP Legends". Zauważcie przy okazji, że każda z tych trzech gier prezentuje troszeczkę inne podejście do tematu wyścigów - pierwsza - rozrywka, druga to rajdy i nawierzchnie szutrowe, trzecia zaś to wycieczka do przeszłości, wyścigów Formuły Pierwszej późnych lat 60-tych. W tej sytuacji „Monaco Grand Prix" wypełnia ostatnią lukę, zajmując się współczesnymi rozjazdami F1.



Nieprzerwany gorący sezon dla fanów komputerowych wyścigów trwa. Praktycznie z numeru na numer donosimy Wam o kolejnych, magnetyzujących propozycjach. Dziś pora na F1.



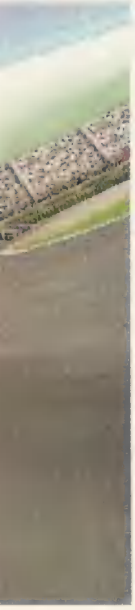
Najnowszy produkt Ubi Softu to właściwie część druga wydanej rok temu „F1 Racing Simulation". Każdy, kto swego czasu miał przyjemność obejrzeć ten produkt bliżej, nie będzie „dwójką" ani troszeczkę zaskoczony. A nawet więcej - poczuje się jak w domu. „MGP" jest bowiem grą, która czerpie od swej poprzedniczki wyjątkowo dużo. Możecie być pewni, że po uruchomieniu zszokuje Was przede wszystkim znana już z „jedynki" mnogość opcji. Krótko - realizm ponad wszystko. Obok tradycyjnych już parametrów wyścigu, pogody i poziomów trudności, pojawi się najlepszy i najbardziej dopracowany garaż, jaki kiedykolwiek widziałem w wyścigach komputero-







Simulation 2



wych. Do bólu można spędzać w nim długie godziny, ustawiając przełożenie skrzyni biegów, nachylenie spoilerów, balans hamulców, aby później na własnej skórze sprawdzać, jak to się ma do przyspieszenia i przyczepności bolidu na torze. Ba – można nawet totalnie rozgrzebać swój silnik – to coś niesamowitego. Pomocna, szczególnie dla „początkujących profesjonalistów", okaże się tu polska instrukcja, która szczegółowo opisuje co, gdzie i na co ma wpływ. Do tej listy dodać należy jeszcze pełną analizę telemeryczną – czyli zapis parametrów wozu w czasie jazdy tak, aby można je było potem na spokojnie przeanalizować w garażu, celem zoptymalizowania osiągów.

Podobnie dobre wrażenie robi wygląd gry, aczkolwiek wszystko to dane było nam już oglądać rok temu. Engine został jakby nieco poprawiony, dzięki czemu całość chodzi płynniej i z większą ilością detali (widać trawę na która przywarła do



opon, jeśli przypadkowo zaliczymy pobocze). Akcelerator 3D jest bezwzględnie wymagany, ale za to dostajemy ładne efekty świetlne, mgłowe i pyłowe, co jest szczególnie widowiskowe na powtórkach z kamer. Również warunki pogodowe, deszcz mniejszy lub większy, oddano z wyjątkową szczegółowością. Na ich braku cierpiał mocno „GP Legends", tymczasem panowie z Ubi Softu poradzili sobie z problemem celująco.

Otoczenie torów znane jest chyba wszystkim na pamięć i właściwie niewiele tu już można zmienić. Zachowano oczywiście niesamowity pedantyzm



pierwowzoru (popatrzcie na Monako czy Hockenheim). W „MGP" zawarto wszystkie 17 torów mistrzostw świata, szkoda jedynie, że autorom nie udało się uzyskać licencji FIA, przez co zamiast jeździć w znanych stajniach, rozbijamy się w bolidach zespołów umownie nazwanych „Team 1" czy „Team 2". Nie sposób też na koniec nie wspomnieć o kilku innowacjach (w końcu „2" w tytule zobowiązuje).

Pojawił się na przykład sprytny edytorek, który potrafi zaprojektować i włożyć w grę dowolne bitmapy, samochodowe „okleiny", a nawet odgłosy (!). Drugim, miłym, i trochę ściągniętym od konkurencji pomysłem, jest możliwość ścigania się w stylu „retro" – bolidami z lat 50-tych. To trzeba po prostu przeżyć samemu.

Na koniec pozostaje pytanie – jak się w „MGP" gra? I tu dochodzimy do sedna sprawy. Bo, owszem, realizm – wszystko pięknie, tylko że pełna konfigurowalność nie zastąpi nam grywalności. A gorzka prawda jest taka, że do jakichkolwiek sukcesów można tu dojść jedynie przez żmudny i czasochłonny trening. Dlatego też jako miłośnik realizmu już dziś mogę ruszać w pielgrzymkę dziękczynną do siedziby Ubi Soft, ale jako zwykły gracz zapytuję, dlaczego po raz setny leżę na poboczu? Osobiście, znacznie lepiej ubawiłem się grając w „NFS3" (wygląd), „Colina" (wiadomo – rajdy) czy „GP Legends" (klimacik). „MGP" to gra świetna – ale tylko dla prawdziwych fanatyków. ***Piotres***

Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 75%

Ubi Soft zrobił jeszcze lepszą grę dla jeszcze większych fanatyków. I – niestety – tylko dla nich.

WERDYKT 82%

Israeli Air Force





Mocne – bo od chłopaków z Jane's. Polecamy!

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's Combat Sim.
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gdy ponad pięćdziesiąt lat temu do brytyjskiej Palestyny zaczęły zawijać statki wyładowane uchodźcami, nikomu do głowy nie przyszło, że ten spontaniczny ruch prześladowanych i zmęczonych Europą ludzi, niebawem da wyraz w utworzeniu najdziwniejszego państwa na świecie – Izraela.

Ponad dwa tysiące lat życia w diasporze, spowodowało, że gnani prześladowaniami i żądzą utworzenia swego kraju ludzie stworzą najprężniejszy organizm państwowy Bliskiego Wschodu. Ale utworzenie państwa to nie wszystko – trzeba je jeszcze umieć obronić. W ciągu kilkudziesięciu lat swej historii Izrael zmuszony był kilkakrotnie do stawienia bardzo dynamicznego oporu zapędom swych sąsiadów. Głównym zaś „mieczem zwycięstwa" okazało się być lotnictwo. Jemu właśnie i pilotom spod gwiazdy Dawida dedykuje swój program Jane's. Jest nim „Israeli Air Force". Jane's zasłynęło wśród miłośników symulatorów bojowych (jak na razie są to tylko symulatory samolotów) wysoką klasą wykonania swych produktów, wspaniałą jakością i wielkimi wymaganiami technicznymi. Nikogo zatem nie powinno dziwić, że i ten rodzynek w pełni potwierdza tę zaszczytną opinię.

Szalom!

Jane's tym razem jednak wydając produkt dość nietypowy, bo jest to typowa „propagandówka" na 50-lecie sił powietrznych Izraela, postanowiła graczom dać do ręki prawdziwie mistrzowski tytuł. Nie dość, że ujrzymy w tym symulatorze wszystkie znane nam z innych gier opcje (typu kampania, scramble itp.) to jeszcze dołożono do tego wspaniałego dania możliwość odbycia trzech historycznych kampanii (po siedem misji każda). Będziemy więc mogli polatać pod niebem Półwyspu Synajskiego w roku 1967 (Wojna Sześciodniowa), w czasie Wojny Yom Kippur lub spróbować swych sił w walce z libańskimi siłami powietrznymi. Oczywiście cały zestaw „sztućców" jest adekwatny do danego okresu historycznego! Six Day to przede wszystkim maszyny uzbrojone w ciężkie działko i pierwsze samonaprowadzające się rakiety – w zasadzie później wszystko jest już bardzo przesiąknięte techniką i pozostanie nam wciskanie Fire. Oczywiście możemy wykreować naszego sztandarowego bobasa, dając mu imię, piękną buźkę i odpowiedni stopień – ale dotyczy to tylko „współczesnych" zadań. Gdy zaś dokonamy tego możemy stanąć przed trudną...



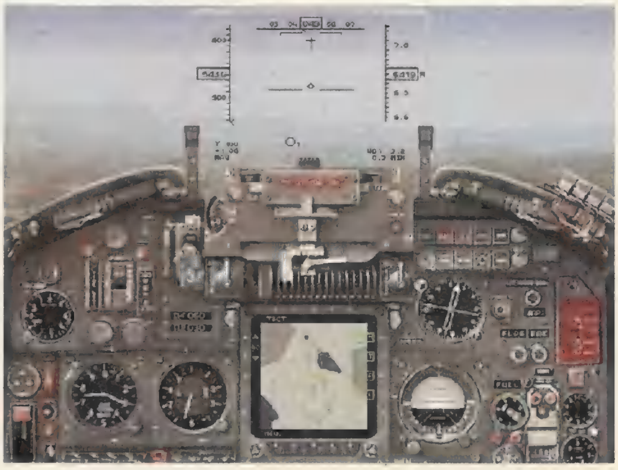
Sztuką Wyboru

Zaproponowana w „Israeli Air Force" konwencja jest nad wyraz przejrzysta. Po zalogowaniu możemy spróbować swych sił w futurystycznym (choć czasowo niezwykle nam bliskim) konflikcie z sąsiadami Izraela. Jako pilot w stopniu podporucznika zdani jesteśmy w powietrzu tylko na swoje i swych skrzydłowych siły. W zależności od typu proponowanej przez Dowództwo misji, będziemy mogli odpowiednio wyposażyć swą maszynę i... udać się do pokoju z mapą operacyjną. „IAF" daje nam bowiem możliwość ingerowania w tok zaplanowanej operacji, czym upodabnia się do dość starego „Su27 Flanker" czy (z innej beczki) „Harpoona". Daje szansę tym, którzy kochają lotnictwo, a za sterami

maszyny nie czują się zbyt pewnie. Planowanie operacyjne jest bardzo proste, zastosowano tutaj zoomowaną mapę z naniesionymi ikonkowatymi pozycjami wroga i sił własnych. Każdy cel można podglądnąć (niezwykle wskazane przy misjach o charakterze bombowym), przydzielić do jego „opieki" odpowiednie siły. Można także skakać po kokpitach samolotów biorących udział w operacji. Tutaj bowiem Jane's







wykazało się sporą inwencją samych bowiem scenariuszach historycznych mamy siedem zabawek do wyboru: od stareńkiego Mirage po najnowocześniejsze F-16 i samoloty produkcji Izraela (Kfir, Lavi). Tak bogaty repertuar powinien przypaść do gustu każdemu maniakowi symulacji bojowych. Gdy zadecydujemy o tym jaką rolę odegramy w najbliższych działaniach, możemy wskoczyć do kokpitu.

Czy Leci Z Nami Pilot?

Jane's, jak zaznaczyliśmy już na wstępie, słynie z wielkiego realizmu odwzorowanych konstrukcji i pietyzmu w oddawaniu ich technikaliów – „IAF" może tutaj być sztandarowym przykładem. Bez względu na to w jakim okresie historycznym przyjdzie nam wojować, nasze maszyny będą po prostu wyglądały niczym posągowe boginie. Kokpity potrafią oczarować swoją szczegółowością, której próba weryfikacji ze zdjęciami kończy się dla gracza tak samo – powstaniem pytania: jak oni to do licha robią? Co więcej, możemy naszą maszynę obsługiwać i myszką, klikając na odpowiednich przyrządach, ale jest to tylko jeden z bajerów, bowiem prowadzenie wówczas myśliwca jest utrudnione. Pozostaje tylko wierny joy i... do boju! Ciągle towarzyszyć nam będą głosy obsługi powietrznej, kumpli z eskadry czy przeciwnika, nadającego na naszej częstotliwości. Niestety, jidysz usłyszymy tutaj niezwykle rzadko, w końcu „IAF" dedykowany jest głównie reszcie świata, bo o skuteczności sił zbrojnych Izraela jego sąsiedzi przekonali się kilkakrotnie na własnej skórze. Grafika całego otoczenia potrafi pozbawić nas swobodnego oddechu. Doskonale przedstawiono cały otaczający nas świat. Ze względu na charakterystyczne położenie Izraela i specyfikę regionu, robotę grafików można uznać za bardzo owocną. Doskonale oddano ogromne przestrzenie pustyń, kwieciste doliny, pełne zbiorników wodnych, czy wreszcie pobrzeże Półwyspu. Korzystanie ze zdjęć satelitarnych dało świetne efekty. Podobnie jest z samolotami. Ich charakterystyczne (weterani symulatorów na pierwszy rzut oka będą mogli je rozpoznać) kształty pokryte doskonałej jakości teksturami świetnie prezentują się „w locie". Jaka szkoda, że przyjdzie nam się głownie mierzyć z przeciwnikiem na dystansie rakiety, bo nacieszenie oczu sylwetką wroga oznacza tylko jedno – naszą nieudolność. Podobnie wykonano sklepienie niebieskie, na którym będziemy hasać. Nie ma ono nic z „paskowatości" produktów stareńkiego Dynamixu. Wszystkie te wspaniałości, o których napisaliśmy posiadają pewną wadę, do której nie wszyscy producenci oprogramowania chcą się przyznać. Mowa o wymaganiach technicznych. W przypadku produktów Jane's są one zawsze wysokie, ale jeśli „WW II Fighters" na moim (Jagd) P166 MMX z karta 3Dfx popylało całkiem miło, to tutaj czekało nas wielkie rozczarowanie. Gra potrafiła przy maksymalnym uszczegółowieniu nieźle





się haczyć, i tylko zejście na minimalną ilość detali ratowało sytuację. Wszyscy Ci, którym dane będzie cieszyć oczy tą zabawką powinni już teraz uzbroić się w PII 266 i 64 MB RAM z jakąś dopałką (najlepiej Voodoo 2). Stres nie wpływa pozytywnie na żołądek.

Walka zrealizowana jest bardzo dynamicznie i tzw. przestojów tutaj prawie nie ma. Po przyjęciu misji od razu znajdujemy się w powietrzu zmierzając do celu. Możemy go „podejrzeć" na mapie (o pomyłce nie może być mowy) i wysłać odpowiednio silną eskadrę. Połączenie symulatora myśliwca i stanowiska sztabowego jest fenomenalne! Przeciwnik dysponuje nienajgorszym AI, choć wyraźnie widać przy misjach wieloeskadrowych, gdy ruch w powietrzu jest spory, że nasz enpel Sandhurst nie ukończył. Potrafi nieźle zakwasić taktyka lotu, ale przejęcie jego uderzenia bombowego jest całkiem proste (fakt, że Izrael góruje nad sąsiadami technicznie). O tym czy symulacja jest wierna... hmm, w przeciwieństwie do innych redakcji nie staramy się przeforsować mitu o tym „czego to my nie widzieliśmy, lub nie zrobiliśmy". O realistyczności w tym symulatorze mógłby wypowiedzieć się ktoś,, kto na F-16 latał – ja tego nie robiłem (Jagd). Muszę jednak stwierdzić, że samolot reaguje niezwykle naturalnie, a porównanie dostępnej literatury z tym co ujrzeliśmy na ekranie naszego peceta, wypadło in plus dla specjalistów z Jane's. Szczególne wrażenie zrobiły interaktywne kokpity, umożliwiające wczucie się w rolę autentycznego pilota.

Łupy

Nie, na nikogo napadać nie będziemy (no, może poza Syrią, Egiptem, Irakiem...). Gra zawiera także wspaniały edytor misji, będący typowym przykładem „złotego środka". Kilkanaście opcji, wybór terenu, sił przeciwnika i własnych – ot, wsio. Zabawa za to po pachy! Możliwość pogrywania po sieci potęguje jeszcze efekt wywołany tym produktem, bo rozgrywka z żywym przeciwnikiem nie da się porównać z niczym innym.

Gra dostarczana jest z płytką zawierającą wspaniały prezent dla miłośników historii. Jest to multimedialny album przedstawiający historię, rozwój i wyposażenie Izraelskich Sił Zbrojnych. Setki zdjęć, tysiące stron materiału tekstowego, a wszystko oprawione bardzo intuicyjnym interfejsem, pozwalającym szybko i bezboleśnie poruszać się w prezentowanym materiale. Bardzo cieszy fakt takiego podejścia do klienta, ciekawe tylko kiedy zdołamy podobne obyczaje przeszczepić na nasz grunt. My tymczasem zamierzamy po raz kolejny zrobić krzywdę tym przeklętym ekstremistom. Jeśli nie damy rady... odmówcie za nas Kaddish.

Jagd52&Suicide

Grafika 92% Grywalność 84%
Oryginalność 81% Dźwięk 80%

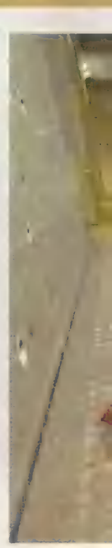
Kolejny liść laurowy do wieńca ludzi z Jane's. Jeśli chcesz mieć 50 lat IAF-u – musisz to kupić!

WERDYKT 92%

Shogo Mobile Arm

Kilka razy zmieniała nazwę, jej engine kilka razy zmienił właściciela. My kilka razy zmienialiśmy dywan, po którym dreptaliśmy w kółko w oczekiwaniu. I w końcu jest - nowa gra twórców „Blooda".





INFO

Wydawca:	Microids
Producent:	Monolith
Data wydania:	Tel.
Cena:	49.90
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gra „Blood" to było coś! Moim zdaniem ta gra klimatem i grywalnością biła na głowę wszystkie bitmapowe strzelaniny FPP swojej epoki. Niecierpliwie więc oczekuje zapowiadanej na nowomodne Helloween „Krwi drugiej". Jednak poruszeni tą moja niecierpliwością panowie z Monolith postanowili stworzyć „Riot" zupełnie nową strzelaninę FPP. Pracując od paru lat nad mającym ją poruszać „silnikiem" utrzymywali żelazną kurtynę tajemnicy nad nową produkcją. W fachowej prasie i na fachowych web-stronach można było znaleźć jedynie strzępki informacji. Klasyczna cisza przed burzą.

Głośno zaczęło być dopiero wiosną. „Riot" zmienił się w „Shogo: Mobile Armor Division" natomiast bezimienny „silnik" otrzymał ksywkę „LithTech", a „Monolith" rozpoczął naganianie klientów. We wrześniu tego roku gra trafiła na półki sklepowe, a stamtąd na dyski graczy. Na mój też, więc jak mówi piosenka „a co widział i co słyszał tekst ten wszystko wam opowie".





Going MAD

Gra garściami czerpie z japońskich kreskówek, ja nie lubię mangi i nie znam się specjalnie na niej, więc jak coś pokręcę to przepraszam. Dla mnie obecność wielkookich i wąskoustych facetów była minusem, lecz dla kogoś kto wyznaje inne kanony męskiej urody będzie to niewątpliwy plus.

Ok, do rzeczy. Mamy do czynienia z jakby dwoma grami osnutymi wokół zgrabnie uknutej historyjki rozwijającej się w trakcie zaliczania kolejnych poziomów. Intro jest początkiem filmu animowanego i nie wprowadza nas w grę, jak to czyniło np. intro „Kwaka 2". W takt japońskiej piosenki przeplatają się scenki z gry z nazwiskami twórców i zbliżeniami twarzy głównych bohaterów. Pokrótce rzecz ujmując, organizacja zwana CMC od lat walczy z tajemniczymi „Upadłymi", służącymi tajemniczemu Gabryjelowi. Kością niezgody jest kato - minerał mogący dostarczać niewyobrażalnych ilości energii. Sanjuro, w którego wciela się gracz, jest żołnierzem CMC. Dzieje bohaterów i intryga przedstawiają się nam w trakcie postępów w grze, wiążąc bieganie i strzelanie w spójną historię. Nie jest to już luźna garść poziomów lecz przemyślnie skonstruowana seria logicznie ze sobą powiązanych i doprawionych scenkami lokacji. Niekiedy możemy nawet przeoczyć fakt, że wkroczyliśmy na inny poziom.

Jak na grę FPP, „Shogo" ma kapitalną interakcję z komputerowymi ludkami. Mamy tu paru bohaterów niezależnych, dysponujących pokaźnym zasobem zachowań i gadek oraz zwykłą tłuszcze, która rzuca w twym kierunku różne dziwne odzywki. Bohaterowie niezależni mają na tyle dobre skrypty, że bez trudu możemy rzec to i owo o ich osobowości albo sposobie walki. Tak, walki i to nie tylko z tobą Czytelniku, ale i po Twojej stronie. Oprócz klasycznych przeciwników są także cywile. Na widok gościa z gnatem chowają się i proszą o litość lub wyklinają. Ciekawą rzeczą są znane z serii „Wing Commander" punkty zwrotne akcji, w których gracz ma wolność wyboru zachowania. Co prawda są tylko dwa takie miejsca, ale i tak jak na FPP jest to dość rewolucyjne.

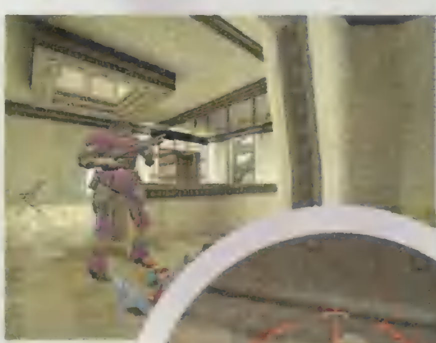
MAD About You

Jak już wspomniałem „Shogo" to jakby dwie gry w jednej. W destruktywnej „dyskusji" CMC i Upadli używają dziesięciometrowych, obwieszonych gnatami mechów. Za sterami takiego robota zasiada Sanjuro, tak że ta część gry zbliżona jest nieco do pamiętnego „Mechwarriora". Gdy jednak mech jest zbyt wielki, Sanjuro osobiście wchodzi do akcji i wtedy walczymy tak jak w np. „Kwaku".

Roboty albo tak zwane MCA (mobile combat armor) to zwinne i szybkie bestie, zaprojektowane na mangowa modłę. Potrafią one skakać, pełzać, biegać, a nawet gdy potrzeba ekstra szybkości, zmienić się w rodzaj poduszkowego pojazdu. Do wyboru gracza jest kilka takich maszyn. Wedle zasady „każdemu podług potrzeb" mamy lekkie i zwinne lecz słabo opancerzone „maluszki", albo ciężkie kloce, obwieszone pancerzem. Brykając robotem korzystamy z miecza i z dziewięciu niesamowitych giwer. Niesamowitych, bo doskonale animowanych i wspaniale działających. Wybuchy, jakie powodują strzały, smugi po pociskach, latające wszędzie kawałki - to prawdziwy czad. Naprawdę warto zobaczyć. Doskonałą rzeczą jest to, że oprócz robotów rozwalamy masowo także wrogie czołgi i piechurów. Mimo potęgi jaką daje MCA, nie jest on niezniszczalny. Zagrożeniem potrafi stać się nawet prosty zwykły koleś z wyrzutnią rakiet.

our Division











Szczególnie śmiertelne jest deptanie po zaparkowanych cywilnych samochodach. Dziwne, nie?

Gdy wymagana jest większa precyzja Sanjuro wychodzi ze swojego mecha i bierze w ręce spluwy, a wtedy sprawy rozwijają się same. Do wyboru mamy niezły garnitur broni. Poczynając od sztyletu tanto poprzez dwa pistolety w stylu „Desperado", pistolet maszynowy, shotguna, karabin szturmowy, snajperkę, nieco drętwe dwa granatniki, a kończąc na wyrzutni rakiet naprowadzanych przewodowo. Zabawnym dodatkiem jest służąca do wabienia kotów kukiełka kapitana Szpona („Captain Claw"). Poziomy są ciekawie i realistycznie zaprojektowane. Wiemy po prostu gdzie jesteśmy, pomieszczenia doskonale oddają to, co było zamierzeniem autorów. Ściany są pokryte fajnymi teksturami (obrazy, napisy, neony itp.), a w pomieszczeniach stoją meble. Jest także wiele szklanych ścian przez które zabawnie strzela się do przeciwników. Ponadto przedstawianie leveli w trakcie rozwoju intrygi fabularnej sprawia korzystne wrażenie ciągłości. Niejednokrotnie walczymy na zwiedzonych już poziomach, na które wlazły posiłki Upadłych lub siły którejś z korporacji tak, że nie ma się poczucia odfajkowywania kolejnych lokacji.

MadMen

Parę słów należy się przeciwnikom, ich inteligencji oraz sposobom eksterminacji. Walcząc w MCA rozwalać możemy różnorakie mangowe roboty, jest ich bodajże z pięć typów. Każdy rodzaj robota może być inaczej uzbrojony i po transformacji w kupę złomu grzecznie zostawi nam swoją giwerę. Ponadto napadną nas czołgi uzbrojone w działa pulsacyjne i rakiety, którym wsparcia dostarczają opancerzone transportery piechoty. O piechocie nie ma co wspominać gdyż generalne nie stanowi ona wielkiego problemu. W klasycznej walce „na piechotę" Sanjuro rozwala tylko dwa rodzaje żołnierzy. Zwykłych piechurów oraz gości przystrojonych w rodzaj zbroi przypominającej nieco gear'y z gry „Heavy Gear". Oczywiście żołnierze należą do różnych walczących o Kato korporacji, więc występują różnice w kolorach uniformów i w uzbrojeniu. Czasem jakiś wściekły cywil lub pracownik korporacji z którą mamy na pieńku wyciągnie jakiś pistolet lub strzelbę. Ot, takie nie przeszkolone mięsko armatnie.

Sztuczna inteligencja jest raczej słaba. Głównym problemem jaki stwarza, są nagminnie organizowane zasadzki. Paru żołnierzy potrafi zaczaić się za drzwiami czy za rogiem i tam cierpliwie oczekiwać na gracza. Wróg potrafi też atakować grupami i wzajemnie wspierać się ogniem. Jednak to wszystko czym może się popisać. AI nie radzi sobie zupełnie w walkach na większy dystans. Można z daleka spokojnie wystrzelać wroga, czasem bez żadnych reakcji z jego strony (!). Niby logiczne, że jak nie widzimy głowy wroga to on nas też nie widzi, lecz gdy dostanie w nogę to raczej powinien się zorientować w czym rzecz..

W „Shogo MAD" wprowadzono system trafień krytycznych. Takie trafienie zadaje więcej uszkodzeń i dodaje graczowi nieco energii, skłaniając do agresywnej gry. Ogólnie efekty trafień są takie jak być powinny. Sanjuro nawet w pełni zdrowy może zostać sprowadzony do parteru oddanym z bliska strzałem z shotguna, a serie z broni maszynowej powodują u przeciwników drgawki, które skutecznie uniemożliwiają im celowanie. Niezwykle ważne zatem jest, kto pierwszy pociągnie za spust.

Multi MAD

Niewiele mogę o powiedzieć o grze z żywymi przeciwnikami. Ani nie jest szczególnie dobra ani słaba. Ot, taki standard. Można grać po sieci lokalnej i w Internecie, przez telefon i po kablu - klasyka. O ile po sieci lokalnej gra się bardzo gładko, to jak mi się wydaje, gra w Internecie szarpie. Lagi są znacznie większe niż te do których przyzwyczaił nas „Kwak". Rozpoczynając multi-rozwałkę określamy na jakich poziomach zagramy, co determinuje czy będziemy walczyć piechotą czy w MCA.

Into MADdness

Engine LithTech porusza grą bardzo sprawnie już na P166 64 MB RAM dopalonym kartą 3D. Jednak by w pełni docenić pracę programistów potrzeba nieco mocniejszego sprzętu. Osobiście testowałem grę na P II 266 64 MB RAM i Voodoo2. W rozdzielczości 800X600 z włączonymi wszystkimi detalami, nawet w chwilach największego chaosu gdy kule śmigały, a krew bryzgała po ścianach, nie zauważyłem najmniejszego zwolnienia. Ponadto - możemy obserwować walkę zarówno z perspektywy osoby pierwszej jak i w rzucie „zza pleców" czyli TPP. LithTech pokrywa ściany dobrymi teksturami, generuje refleksy, cienie, potrafi położyć na podłożu przezroczyste opary. Słowem kawał dobrej roboty. W sumie jedyne, do czego mogę się przyczepić to kanciaste postacie.

Dźwięk również stoi na najwyższym poziomie. Dialogi, stanowiące integralną część gry, mówione są czysto i wyraźne. Dwadzieścia dostępnych broni brzmi odpowiednio, racząc nas wybuchami sykiem laserów, brzękiem upadających łusek i szczękiem zmienianych magazynków. Dużo frajdy daje jakże często słyszany dźwięk chlapiącej krwi. Ogólnie docierający do nas podkład muzyczny, krzyki, strzały, gadki i odgłosy różnych urządzeń budują niezły klimat industrialnej rozwałki.

MAD

„Shogo MAD" to gra pod względem programistycznego rzemiosła doskonała niemal w każdym calu. Piękna graficznie i niezwykle grywalna. Jednak moim zdaniem brak jej tej iskry, która objawia się w „Half-life". Ukończenie „Shogo MAD" nie daje tak wielkiej satysfakcji i poczucia spełnienia... Cóż jak widać dziś do stworzenia rewelacyjnej gry potrzebne jest natchnienie, palec boży, iskra geniuszu albo Lucy in the Skies with Diamonds. ***Stalker***

Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Pod względem rzemiosła doskonała prawie w każdym calu. Zabrakło... iskry.

WERDYKT 85%





Oddworld Abe's E

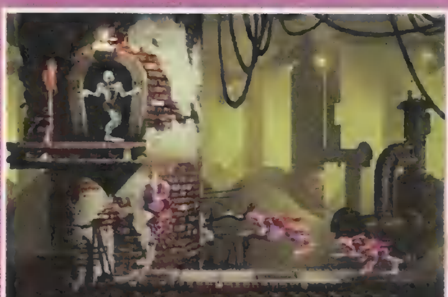
Myślałem, że czasy gier, jak to brzydko brzmi 4 de, sorry 2 de, już za nami, a tu proszę po wielkim sukcesie pierdzącego i odrażającego stworka w „Oddworld: Abe's Oddysee" powstała kontynuacja przygód śmierdziucha.

Trudno było przewidzieć co teraz wymyślą, w pierwszej części brzydal uwalniał swoich obleśnych krewnych, a w tej hm? sam nie wiem, może się mści albo zatęsknił za rozkoszami obijania tyłka i po prostu powrócił do krainy tych złych. W dwójce potworki wymyśliły coś innego, uzależniły miękkich jak kaczuszka frajerów, od czegoś w stylu narkotyku. Nasz brzydki bohater ma przedziwny sen, z którego dowiaduje się, że narkotyk produkuje się z kości jego przodków. Wiadomo że nikt tego nie zniesie, nawet truposzczaki. Nękany przez duchy przodków Abe znowu wyrusza, aby uwolnić swoich ziomków z uzależnienia powiedzmy – narkotykowego. No, nie tylko, oprócz żywych braci ma do uwolnienia tony kości. Nie wiem co jeszcze autorzy wymyślą, znając życie w trójce Abe będzie wybawiał swoją rasę z innego uzależnienia na przykład seksualnego albo alkoholowego, swoją drogą strasznie szybko ich uzależnić. Co by nie pisać „Oddworld: Abe's Exodus" jest już pośród nas i jest wydarzeniem, tak jak część pierwsza, jeśli nie graliście to daliście w palnik. Dla tych co nie widzieli części pierwszej, Abe's to taki E.T., no, może E.T. przy nim to Claudia Naomi Shiffer Cambel, ogólnie rzecz ujmując facjaty nie pozazdrościłby się nawet Alien. Wygląda więc mordę, garbaty z kucykiem z szytymi dratwą ustami, z wielkimi jak świetliki ślepiami, kurczę, co ja piszę przecież to opis wyglądu mojego kumpla. Przyznam się, że Abe można polubić, jest bowiem brzydki, wredny, źle wychowany (pierdzi), cwany i co najważniejsze po trupach brnie do celu. Sorry, przecież ja opisuję rasę ludzką, a nie cechy biednego, małego, zagubionego dziwoląga, który równie dobrze mógłby uciekać przed ludźmi. Przejdę od opisu facjaty grafiki. Jak już wspomniałem, gra jest dwuwymiarowa, oznacza to że chodząc Abe poruszamy się widząc go z boku (patrz screeny), grafika jedynie sprawia wrażenie trójwymiarowej. Ogólnie jest bardzo podobna do tej z jedynki, utrzymana w mrocznym klimacie, ale bez przesady z tą mrocznością, gra przecież jest zabawna. Jeśli spodziewaliście się horroru, to może czasami będziecie go mieli, gdy zgraja frajerów zacznie za wami gonić, wtedy jest trochę gorąco i kilka razy skóra wam ścierpnie. Ogólnie Abe to jednak niesamowity luzak i co by nie mówić klawy gość. Gra jest pięknie graficznie opracowana, wspaniałym dodatkiem są renderowane rozkoszne filmiki, w jedynce zabijały jakością, teraz też dają po oczach. Jakby wszystkie połączyć, można by zrobić z tego wspaniały film 1/1. Jeśli chodzi o grafikę w trakcie biegania, czołgania, gadania itp., to jest zrobiona klimatycznie, jednak najpiękniejsza w świecie jest tu animacja postaci, po prostu – czad. Najbardziej podoba mi się jak obcy pałują frajerów, wydaje się Wam, że to jakiś sadyzm, nic podobnego, jak to zobaczycie to też będziecie się śmiać. Także Abe potrafi przyłożyć, zataczałem się ze śmiechu jak po jednym strzale z łapy ziomek zaczął się bronić i razem z drugim zaczęli znęcać się nad biednym wyzwolicielem. Czad co? Abe ja mam wypaczone poczucie humoru, albo jak ktoś woli fachowo, mam zaburzenia. Oprócz tego Abe to delikatny gość, jak jesteś mało subtelny szybko możesz coś zepsuć albo łagodnie swojego bohatera obić, całkiem niechcący. Muzycznie i sampla-wo jest bardzo dobrze, to co być powinno. Muzyczka gra sobie w tle i

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Odd Inhabitants
Data wydania:	Grudzień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

















xoddus



od czasu do czasu daje kopa, nie ma to jak wkdejenie w fotel. Smaczki w postaci pierdzenia i różnych tam gadek są tradycyjnie w porządku. Nasz bohater ma kilka czaderskich broni, haubice, czołg..... nieee, żart, Abe nie walczy jak Rambo, ale jak przystało na prawdziwego kosmicznego arystokratę pierdzi, czaruje, znika i czasami może przyłożyć itp. Dużą innowacją jest wprowadzenie 2 graczy, jak się jednemu nie uda to zaczyna drugi, dobry pomysł co? Nie ma też mowy, że zginiesz w świecie Abe, wszędzie są informacje, jak je wykorzystasz wszystko zależy od ciebie, nie ma łatwizny, bo gra straciłaby koloryt. Ogólnie, kocham tę grę, bo jest inna i oprócz czystej zręczności wymaga często niezłego główkowania i o to też chodzi, no i te genialne filmy. W stosunku do jedynki znacznie zwiększono liczbę i trudność zagadek, nie są już tak banalne i wymagają dokładnego wyprania w miłorzęczu, który jest inny niż wszystkie. Nie ma co porównywać Abe z jakąś inną produkcją, „Oddworld: Abe's Exoddus" to gra przygotowana jak najlepsza produkcja filmowa, od początku znakomity pomysł, scenariusz, oprawa, wszystko na najwyższym poziomie. Mało jest tak dobrze przygotowanych gier. Nawet potworki, przeciwnicy Abe są klawi, o mały włos a polubiłbym ich, to nie jest żart. Ziomkowie Abe to przeważnie frajerzy, a obcy zawsze coś ciekawego wymyślą i nie można się nudzić, a zresztą wystarczy spojrzeć tylko na ich facjaty, przebrzydłe do szpiku, a więc trochę mi ich żal, że ich matka natura tak spaprała. Przykładowo – Paramit, taka przebrzydła łapa, chyba najbardziej przebrzydły stwór, ale jaki chwyt. Scrab – łeb jak łopata, robi hopa i skrzeczy jak nie powiem co, wygląda jak stojak na kapelusze. Glukkon – gały się świecą, łeb jak sagan, ogólnie obciął jak bot, przy okazji gada od rzeczy, nie przepada za rodziną Abe, najczęściej ich tłucze.



wredny gość. Slig – biedny stwór, ma facjatę jak maszynka do mięsa, łapy w butach, a to ... inne potworki, a zresztą sami zobaczcie.

Przygody Abe udowadniają, że na rynku jest miejsce dla gier dwuwymiarowych, właśnie w takiej oprawie. Wiadomość dla oszczędnych, jest już na rynku wersja PSXowa – platynowa oraz tania wersja na PC pierwszych znakomitych przygód „pierdziucha", czyli co najmniej o połowę tańszą, naprawdę warto.

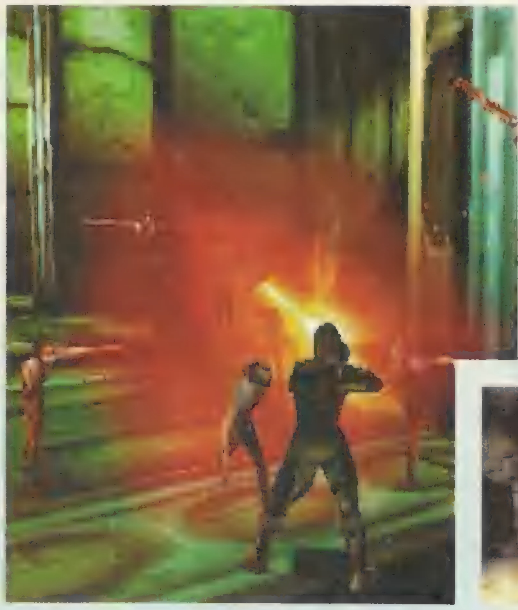
Gruby

Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 79%

Polecam wszystkim przygody „pierdziucha" za perfekcję i oddaną grę.

WERDYKT **88%**











Apocal



INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Never Soft
Data wydania:	Grudzień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Po „Heart of Darkness" i „MediEvil" jest trzecia gra w historii PlayStation, na którą przyszło nam czekać dwa lata. Na szczęście opłacało się.

Początkowo gracz miał się wcielać w rolę jakiegoś osiłka, a Bruce Willis miał być tylko pomocnikiem. W międzyczasie jednak gra zmieniła producenta oraz koncepcję rozgrywki. Z partnera Bruce stał się główna postacią, którą przyjdzie nam sterować.

Apokaliptyczna Historia

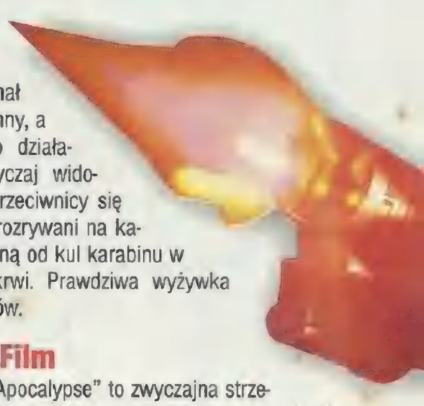
Tak naprawdę, to sama historyjka nie powinna być ważna, gdyż nie ma zbytnio wpływu na grywalność. Warto jednak o niej wspomnieć, gdyż jest ciekawa i dzięki niej spotkamy potwory z najgorszych snów. Wszystko odbywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Światem rządzą psychopaci, którzy postanawiają sprowadzić zagładę na ludzkość (znudził im się ten świat?). Pierwszą rzeczą, jaką wymyślili, to sprowadzenie Czterech Jeźdźców Apokalipsy. Zapoczątkowuje to, zgodnie ze słowami Biblii, koniec świata. Jest tylko jeden sposób na powstrzymanie tego procesu – znaleźć jakiegoś jelenia, który powstrzyma biblijnych niszczycieli. Tym sympatycznym zwierzątkiem jesteś Ty, drogi Graczu, a dokonasz tego z pomocą Treya Kincaida, w którego rolę wcielił się Bruce Willis.

Ziemia XXI wieku

Naszym zadaniem będzie ukończenie kilkunastu poziomów gry, w tym czeka nas spotkanie ze wspomnianymi piekielnymi potworami. Na końcu przyjdzie nam walczyć z samą Bestią, która jest oczywiście najtrudniejszym bossem w grze, a walka z nią odbywa się w kilku etapach. Odwiedzimy wiele strasznych miejsc, w których wrogów jest aż gęsto, wszystko chce Cię zabić, a ty masz rozwalić wszystko co się rusza i nie ma białej flagi. Zaczniesz więc w więzieniu, z którego musisz uciec, po czym odwiedzisz kanały, jaskinie, wulkan, miasto, dyskotekę, Biały Dom i całą masę innych lokacji, których wykonanie powala realizmem i liczba szczegółów.

Śmiertelne Zabawki

Do naszej dyspozycji oddano wiele rodzajów broni, z których możemy korzystać w czasie gry. Na początku mamy tylko podstawowy karabin maszynowy, jak się okazuje bardzo dobrą, szybką i wydajną broń. Potem możemy zebrać mocniejsze zabawki jak laser, miotacz płomieni (dobry, gdy wróg atakuje z bliska, w dużych grupach), rakiety samonaprowadzające (idealne rozwiązanie w przypadku, gdy kogoś trudno trafić), potężne prądnice oraz tzw. Smart Bomb (bombka niszcząca wszystko na planszy, oczywiście oprócz bossów). Nie zabraknie też apteczek i dodatkowych żyć. Cały ten arsenał jest przyjemny, a efekty jego działania nadzwyczaj widowiskowe. Przeciwnicy się smażą, są rozrywani na kawałki lub giną od kul karabinu w fontannie krwi. Prawdziwa wyżywka dla szaleńców.



Prawie Film

Mimo, że „Apocalypse" to zwyczajna strzelanina, to sposób jej prezentacji jest wspaniały. Naszego bohatera widzimy z perspektywy trzeciej osoby, jednak kamera nie jest sztywno ustawiona za na-













ypse

mi (jak choćby w „Tomb Raiderze") tylko lata jak szalona, aby pokazać akcję z jak najlepszego ujęcia. Raz widzimy więc Bruce'a z bliska, innym razem z tyłu, a czasem też z lotu ptaka, aby łatwiej było skakać nad wysokim rozpadlinami. Trzeba przyznać, że nigdy nie było sytuacji, że straciłeś życie, bo kamera się źle ustawiła, czy nie nadążył za akcją na ekranie. Skutek jest taki, że jeśli grasz w miarę płynnie i dobrze, to osoba oglądająca twoje poczynania może czuć się jak na dobrym filmie.



Fajerwerki Graficzne

Mimo filmowego charakteru, dobrego bohatera i sporych możliwości, gra ma coś jeszcze, co ma znaczący wpływ na grywalność – oprawę graficzną. Pomijam już tak oczywiste rzeczy jak w pełni trójwymiarowe poziomy, wspaniale teksturowane plansze, efekty świetlne na najwyższym poziomie, a wybuchy jak prawdziwe. Na ekranie może przebywać naraz kilkunastu przeciwników, wszystko może eksplodować, kule świstać, a gra nie zwolni nawet na moment – to dobrze świadczy o koderach. Wspaniale wyglądają też plansze, na których przyjdzie nam strzelać – wielkie mosty, oszklone budynki, pojazdy poruszające się po niebie. Najlepszy jest jednak pewien patent w mieście – idziesz sobie i nagle zauważasz wielki ekran, na którym idzie przekaz z koncertu jakiejś grupy rockowej – trwa to dobre kilka minut, w czasie których nie tylko możesz sobie obejrzeć na zespół, ale także posłuchać muzyki przez nich granej – super!

Chroń uszy!

Nie obawiaj się jednak – muzyka i efekty dźwiękowe towarzyszące grze nie są tak złe, tylko tak głośne. Ciężka, ostra muzyka towarzyszące strzelaniu w połączeniu z świstem kul, jękami mordowanych (płonący gostkowie to jest to!) oraz zawodowymi gadkom Bruce'a tworzą iście wybuchową mieszankę. Dzięki zsamplowaniu kilkunastu odzywek i powiedzonek, którymi sypie nasz bohater gra zyskała dodatkowy charakter. Oprawa muzyczna zasługuje z pewnością na pochwały.

Solidna Wyżywka

Wszystkie inne elementy byłyby niczym, gdyby nie fakt, że gra oferuje wspaniała dozę rozrywki i zabawy. Po pierwszych kilku minutach grania nie można odejść od konsoli, dopóki nie ukończysz gry na poziomie Easy. Potem podnieś poziom i na pewno nie znudzisz się grając ponownie. Zastosowanie dość dziwnego sposobu sterowania i strzelania (kursorami kierujesz postacią, a klawisze „figurowe" odpowiadają za kierunki strzałów) w rezultacie genialnie się sprawdza (cudownie się strafe'uje), a dynamiczna akcja nie pozwala na chwilę oddechu (tylko się nie uduście;) Do tego dochodzi mocne trzęsienia Dual Shock'a fajnie współgrające z naszymi poczynaniami na ekranie. Cóż można powiedzieć o „Apocalypse" na podsumowanie? Bez wątpienia jest to najlepsza trójwymiarowa strzelanina na PlayStation. Ani „One" ani opisywane w tym numerze „Assault" nie są gotowe równać się z gierką Activision. Polecam ją każdemu graczowi, który lubi postrzelać dla rozluźnienia – gra zapewni Wam kilkanaście godzin dobrej zabawy. A jeśli dodatkowo jesteś fanem Bruce'a Willisa, to jest to dla Ciebie zakup obowiązkowy. ***Baron Jack***





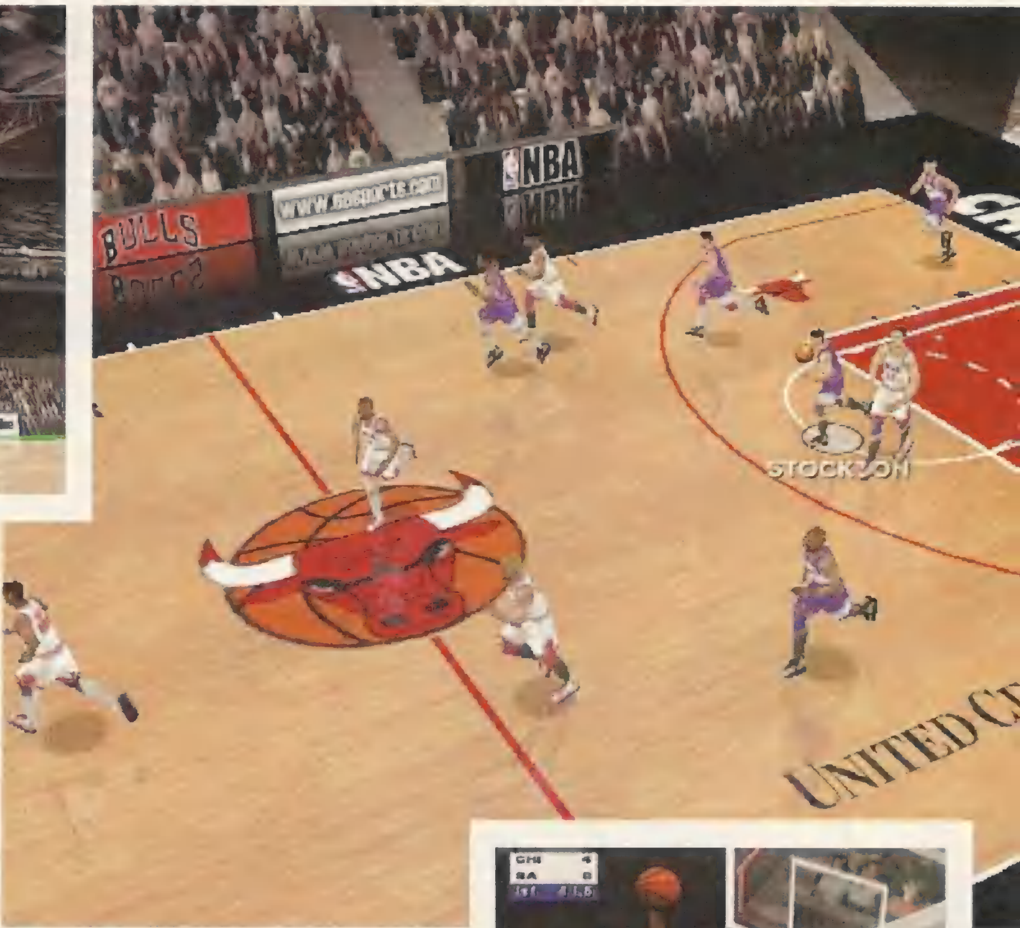


Grafika 87% Grywalność 92%
Oryginalność 86% Dźwięk 90%

Ostra, szybka, dynamiczna i efektowna strzelanina z gwiazdorem w roli głównej.

WERDYKT 90%







Electronic Arts zdążyła nas przyzwyczaić do regularnego wydawania gier z serii EA Sports. Jako że przed nami rok 1999, to gier tego cyklu należało już zacząć wypatrywać. Pierwszy pojawił się „NHL'99", który jest wspaniały. Widziałem już „FIFA'99", który notabene jest jeszcze lepszy pod względem grafiki, od wydanej niedawno „World Cup'98". Przyszedł w końcu czas na mojego ulubionego NBA.

Kiedy zobaczyłem pierwszy raz „NBA'99" w akcji, z wrażenia opadła mi szczęka... I tu zrobimy przerwę na małą retrospekcję.

W zasadzie o historii gier „NBA Live" dużo nie da się napisać, ale gwoli przypomnienia: wpierw pojawił się „NBA'95". Żadna rewelacja – świetne statystyki, niezliczona liczba opcji, ale w momencie rozpoczęcia meczu gracz przeżywał szok psychiczny – grafika była kiepska. I beznadziejne były kamery: nie dość, że w rzucie izometrycznym, to jedna ukazywała tylko wycinek boiska (VGA), a druga już cały parkiet (SVGA). Chyba jednak najlepszą grą z tej serii była (jak do tej pory ma się rozumieć) „NBA'96". Kilkanaście różnorodnych rzutów kamery i poprawiona grafika, decydowały w sumie o sukcesie tytułu.

„NBA Live'97" był jedynie ulepszeniem poprzedniej edycji. Ot, updateowane składy drużyn, trochę lepsza grafika, ale w sumie reszta bez zmian. Dopiero „NBA'98" wprowadził powiew świeżości do skostniałego gatunku. Zaimplementowana obsługa 3Dfx-ów, świetna grafika, dobra ścieżka dźwiękowa oraz filmiki wyświetlane po drugiej kwarcie – to wszystko przesądziło o losie „NBA'98". Po prostu dobry tytuł. Więc gdy tak spojrzymy na poprzednie części, możemy dojść do wniosku, że programistom z EA będzie raczej trudno „przebić" nową edycją wszystkie poprzednie. A jednak to im się udało!

Setup wita nas skądinąd miłym fragmentem piosenki Bobba McFerrina „Don't Worry Be Happy". Ten fajny kawałek wprowadza nas w błogi spokój podczas instalacji gry. Po instalacji (szybkiej i sprawnej) możemy odpalić już grę. Naszym oczom ukazuje się wspaniałe intro (ale do spektakularnych filmów EA zdążyła nas przyzwyczaić). Kilka minut później możemy zacząć zabawę w setupie „NBA'99". Już przy menu widać ogrom włożonej przez grafików pracy. Przez cały czas mamy w tle trójwymiarowy widok boiska oraz wielki ekran zawieszony tuż nad nim, na którym wyświetlane są filmiki i reklamówki. Jeśli dodamy do tego świetne hip-hop'owe kawałki to otrzymamy piorunujący efekt. Po prostu nigdy nie widziałem tak dobrego, a co najważniejsze, czytelnego menu, przy tak wspaniałym wykonaniu.

NBA Live'99

Oto kolejna już, bo piąta, edycja tej koszykówki. I chyba, jak do tej pory, najlepsza...



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sport
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium 166
	SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

No więc co z nowości? Przede wszystkim zdecydowanie większa możliwość zarządzania zawodnikami. Został bardzo rozszerzony dział menedżerski, więc dla fanatyków wszelakich transferów szykuje się niezła uczta. Poza tym zdjęcia zawodników zastąpiono trójwymiarowymi postaciami, które wyglądają naprawdę nieźle (chociaż dla zwolenników fotografii istnieje możliwość wyboru). Reszta pozostała praktycznie bez zmian, jeśli nie liczyć oczywiście nowego layouta menu. I jeszcze jedno: składy drużyn pochodzą z 1 czerwca 1998 r., a więc nie są tak zdezaktualizowane jak to się kiedyś zdarzało. Jednak nadal nie ma w składach Michaela Jordana ani Charlesa Barkleya. Dlaczego? Kiedy w końcu będę mógł pograć moim ulubionym zawodnikiem...

No to zaczynamy mecz. I tu szok! Tak rewelacyjnej grafiki nie było już chyba od czasu „World Cup'98". Niesamowitej jakości postacie graczy, naprawdę powalają. Od razu widać kto jest kto. Dennis Rodman ma tatuaże na ramionach, kolorowe włosy i wieczny, „zawadiacki" uśmieszek. Z









kolei Longley to gruba świnia (przepraszam jeżeli kogoś obrażam, ale on tak wygląda), który swoją powolność rekompensuje celnymi rzutami. Naprawdę tym razem nikt już nie będzie miał wątpliwości typu „kto jest kto". Oprócz tego dochodzi doskonała, wręcz perfekcyjna animacja zawodników. Grafika jest ostra jak żyleta (oczywiście pod warunkiem posiadania 3Dfx-a), dzięki czemu widać najdrobniejsze ruchy zawodnika (przeprowadzenie piłki między nogami, zmiana ręki). Oprócz tego dochodzi animowana publiczność, która potrafi zerwać się z miejsc, gdy któryś z naszych podopiecznych wykona efektowny wsad. Graficznie „NBA'99" przebija wszystkie swoje poprzednie wcielenia.

Następny punkt to udźwiękowienie programu. Wiadomo że dźwięk to bardzo ważna sprawa, i jeżeli jest on kiepski to gra kończy marnie. Grafika to nie wszystko. Już w poprzednich grach z serii „NBA Live", udźwiękowienie stało na najwyższym poziomie. Podobnie jest tutaj. Doskonały komentator nawija jakby połknął jakieś prochy. Umiejętnie komentuje sytuację na parkiecie, krzycząc co przy ostrzejszej sytuacji. Autorom należą się za to brawa...

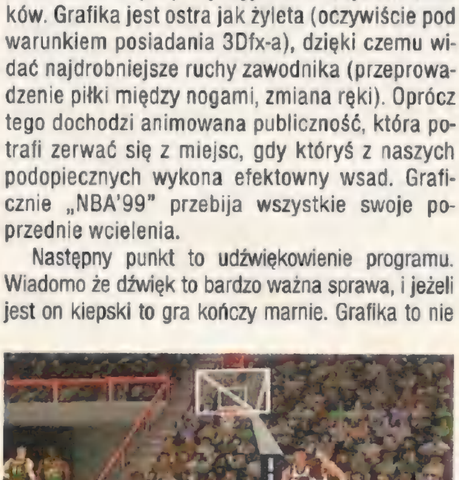
Efekty dźwiękowe również są niezłe, aczkolwiek w tej dziedzinie nie da się raczej więcej wprowadzić niż już to co zostało zrobione przy okazji wydania „NBA'97" i „NBA'98". Dodano więcej okrzyków graczy oraz wiwatujący tłum. Natomiast oddzielny akapit należy się muzyce. Jak zwykle jest ona po prostu fenomenalna. Hip-hop rządzi. EA wynajęło do nagrania muzyki kilku ciemnoskórych raperów, którzy wywiązali się z roboty naprawdę dobrze. Szybkie rytmy soulowo-funkowo-hiphopowe podkreślają atmosferę tej niezwykłej gry. Podczas szybkich akcji zostaje „wrzucony" jakiś dynamiczny kawałek. Udźwiękowienie produktów EA to po prostu klasa sama w sobie.

Pamiętacie sterowanie w poprzednich „NBA LIVE"? To wyobraźcie sobie, że wszystkich klawiszy do kontrolowania zawodnika jest łącznie 15!! A ja myślałem, że to „Mortal Kombat 4" jest trudny do opanowania. I właśnie gra na klawiuturze jest największą bolączką „NBA'99". Jest dosyć trudna do opanowania, a poza tym łatwo pogubić się w tych wszystkich klawiszach. W wersji na PlayStation sterowanie jest o wiele przyjemniejsze, dzięki padowi, i wtedy można skupić się na grze. No cóż, nic nie jest doskonałe. Ale ta jedna wada nie wpływa na grywalność, która jest genialna. Poprawiono znacznie inteligencję komputera, który potrafi przeprowadzić naprawdę ładne akcje. Dzięki nowym klawiszom kontroli otwierają się przed nami prawie nieograniczone możliwości. Można zrobić praktycznie wszystko: począwszy od ładnych zwodów, zmiany ręki kozłującej, na pięknym alley oopie kończąc. Dzięki temu wszystkiemu rozwinęła się całkowicie nowa strategia gry. Sukces powodzenia meczu nie zależy już od jak najszybszych rzutów czy wsadów, ale od myślenia komu podać, jak okiwać zawodnika. Widać że po „NBA'98" autorzy wzięli sobie do serca niektóre uwagi graczy i postawili na udoskonalenie części taktycznej gry.

I tak doszliśmy do podsumowania. Generalnie rzecz biorąc: warto chociażby zobaczyć „NBA Live'99" w akcji. Tak świetnej oprawy audiowizualnej nie widzieliście już dawno. Dzięki rozwinięciu strategii gry „NBA'99" zyskuje wiele. Jednak jedna z wad programu to wymagania. Aby gra rozwinęła w pełni skrzydła, potrzeba mocnego sprzętu. Najlepiej PII 233 z Voodoo II na pokładzie. Ale P200 też wystarczy.

Reasumując, trzeba w to zagrać. „NBA Live'99" to kawał solidnej roboty. Warto więc wydać na nią każde pieniądze.

Szycha



Grafika 85% Grywalność 95%
Oryginalność 60% Dźwięk 90%

Superrealistyczna koszykówka. Trzeba mieć!

WERDYKT **92%**

Railroad Tycoon 2



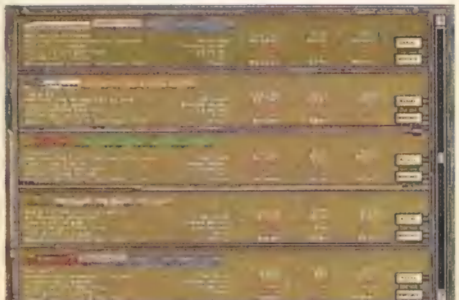
INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	PopTop
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Mało kto z nas w przedszkolnych latach nie marzył o karierze kolejarza. Mało kto, będąc małolatem nie wypatrywał oczu za modelami „kolejek TT", sunącymi dostojnie po miniaturowych szynach, poprzez krajobrazowe plansze. Wygląda na to, że za sprawą gry „Railroad Tycoon 2" - dziś nadszedł czas na realizację tamtych dziecięcych marzeń..

Czas ma to do siebie, że zmienia nieuchronnie wszystko. Malownicze widoki z kolejkowych planszy przeniósł do wirtualnych krajobrazów, wyczarowanych na ekranie komputerowego monitora. Zmienił jednak przede wszystkim sens naszego dawnego zainteresowania „kolejkami". Zrozumieli to dobrze twórcy nowej gry „Railroad Tycoon 2". Zaoferowali nam w tej grze dużo więcej niż symulację sterowania składami modeli miniaturowych pociągów. Bowiem „RT2" to nowa, pełnokrwista gra strategiczna, zawierająca jedynie pewne elementy symulatora jazdy pociągów. „RT2" powierza nam bowiem powołanie i prowadzenie nowoczesnego przedsiębiorstwa transportu kolejowego. Rzecz oczywista nie chodzi tu o wykreowanie zbiurokratyzowanego państwowego molocha, nie przynoszącego zysków i dojącego środki na swe przetrwanie z budżetu państwa (czyż nie kojarzy się to Wam z pewnym polskim przedsiębiorstwem?).

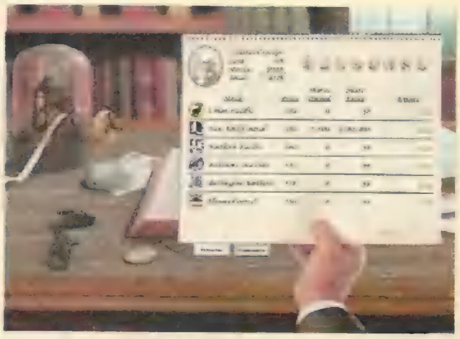






Stoi Na Stacji Lokomotywa..

W „RT2" przyjmujemy posadę młodego i dynamicznego biznesmena, zatrudnionego w Spółce Transportu Kolejowego. Będziemy działać w warunkach ostrej kapitalistycznej konkurencji. Jeśli jesteś wyznawcą zasady „żyj i daj żyć innym", nic tu po Tobie! W „RT2" projektujesz i budujesz ekonomicznie opłacalne linie kolejowe, gromadzisz środki na budowę i rozwój kolejowej infrastruktury oraz na zakup i unowocześnianie taboru. Potem to wszystko uruchamiasz i pilnie obserwujesz kształtowanie się wydatków i wpływów Twojej Spółki. Równocześnie możesz (ale nie musisz) grać na giełdzie. Jeśli brak Ci gotówki na rozwój, to możesz wypuścić akcje swojej Firmy i sprzedać jej część inwestującym akcjonariuszom. To da Ci środki i szansę na rozbudowę przedsiębiorstwa, jednak za cenę pewnych ograniczeń w samodzielności działania. Jeśli jednak sprawy biegną dobrze, a kasa jest pełna, możesz na giełdzie „po cichu" wykupywać akcje Twoich konkurentów, prowadząc z czasem do przejęcia ich firm. Rozbudowa i unowocześnianie Twojej Firmy o nowe rodzaje trakcji (spalinowa, elektryczna), nowe typy lokomotyw i specjalistycznych wagonów (ponad 50 rodzajów pociągów), coraz nowocześniejszą infrastrukturę (jak budynki stacyjne i parowozownie...) – to wszystko rzecz naprawdę pasjonująca! Tym bardziej że wszystko to pokazane jest w pięknej „modelowej" grafice, o czym szerzej – nieco dalej. W grze „RT2" jednak wszystko musi być uzasadnione lokalizacją bogactw naturalnych oraz strukturą przemysłu i rolnictwa na terenach obsługiwanych przez Twoje linie kolejowe. Przede wszystkim zaś z logiką ekonomiczną! Dla podbudowania tej ostatniej, możesz kupować na własność Spółki zakłady przemysłu przetwórczego. Oczy-





wadzić księżycową gospodarkę i sterować w kierunku raf bankructwa, prędko doczekasz się listu „gratulacyjnego", w którym Spółka zwięźle zakomunikuje Ci „Pan od dzisiaj już u nas nie pracuje!"

Ruszyła Maszyna Po Szynach Ospale..

Skoro wiemy już o co w grze chodzi, przyjrzyjmy się nieco bliżej jej wyglądowi. „RT2" prezentuje elegan-





cką i nowoczesną, opartą na teksturach grafikę 3D, pokazaną w rzucie izometrycznym. Jej rozdzielczość sięga 1024x768 pikseli. Grafika ta może być powiększana, pomniejszana i obracana. Starsi fani gier pamiętają z pewnością grę Sida Meiera z 1990 roku, zatytułowaną „Railroad Tycoon", będącą poprzedniczką naszej „RT2". Porównanie grafiki obu tych gier może być przywoływane za klasyczny przykład rozwoju grafiki komputerowej i technik programistycznych na przestrzeni ostatnich ośmiu lat. Topografia terenów w „RT2" jest naprawdę urokliwa, a grafika lokomotyw i wagonów – zaryzykuję to określenie – bardzo często piękna. Widać od razu, że gra jest adresowana do graczy zamieszkujących obydwie półkule. Mapy scenariuszy obejmują nie tylko tereny zachodnie, wschodnie oraz centrum USA, ale również tereny Królewsko-Wiktoriańskiej Anglii, środkowo-wschodniej Europy, Afryki, Chin i Korei. Wspomniana wyżej Europa to tereny Niemiec, Polski, Rosji i Skandynawii. Jest również mapa Europy z 1880 roku, na której nie ma Polski, gdyż na jej terenach panoszą się zaborcy: Rosja, Prusy i Austria. Mapa ta w swej wschodniej części obejmuje Łódź. Budynki infrastruktury kolejowej występujące na przełomie XVII i XIX wieku prezentują odmienne typy architektury, wśród których rozróżnić można style: wiktoriański, kolonialny i bliskowschodni. „RT2" i jej gra poprzedniczka mając sporo wspólnego, różnią się jednak istotnie między sobą. Developer gry PopTop Software, wykupując prawa do gry pierwowzoru, uzyskał jednocześnie upoważnienie do wprowadzenia w „RT2" zmian i modyfikacji. Za ich wprowadzenie chwała Philowi Steinmeyerowi z PopTop. Spośród szczególnie wartościowych zmian należy tu wymienić przeniesienie na zawiadowców stacji uciążliwych obowiązków płynnego kierowania ruchem pociągów i uproszczenie operacji kładzenia torów. Wartościową innowacją jest również możliwość korzystania za opłatą z linii (torów) konkurujących z nami spółek. Do cennych innowacji zaliczam również dowolne nadawanie priorytetów poszczególnym przewozom. W konkurencyjnym magazynie gier natrafiłem na narzekania, że niektóre przedsiębiorstwa wydobywcze i przetwórcze w „RT2" znikają nagle z mapy, poza naszą wolą i – co gorsza – świadomością. Nasze specjalistyczne pociągi krążą wtedy nadal wg ustalonych marszrut „na pusto", rujnując wyniki ekonomiczne naszej Spółki. Otóż prawda jest nieco inna. Można łatwo temu zapobiec na wyższych poziomach gry, wykupując te przedsiębiorstwa. Przynoszą nam one wtedy dochody (lub straty) i nie znikają nagle z mapy scenariusza. Interfejs „RT2" ma niewiele wspólnego z interfejsem gry poprzedniczki. Jest to interfejs intuicyjny, wygodny i łatwy do opanowania, zapewniający przyjemne i płynne sterowanie grą.



Ścieżka audio jest subtelnie wkomponowana i dopełnia dobrego wrażenia o grze. Oczywiście „RT2" ma – obowiązujący już we wszystkich szanujących się grach, sprawnie działający tryb multiplayer.

wiście ma to sens, jeśli będą współpracowały z niezbyt odległą bazą surowcową. To cenna możliwość w „RT2". Dodam jeszcze, że w grze tej nie jesteś zdany jedynie na własne siły. Możesz powołać sobie solidnych doradców (np. Pana Siemensa – speca od trakcji elektrycznej). To się naprawdę opłaca! Oczywiście, wszystkie nowe technologie mogą być inicjowane tylko w odpowiednim momencie, wyznaczonym rzeczywistą historią rozwoju światowego kolejnictwa. We właściwym czasie możesz doprowadzić nawet do wybudowania kolei na poduszce magnetycznej, ale biada Ci jeśli w realiach Twoich terenów (tania siła robocza i wielkie pokłady węgla) bardziej opłacalną okaże się trakcja parowa. Jeśli zdecydujesz się wkroczyć w wirtualny świat „RT2", musisz to wszystko ściśle respektować. I jeszcze jedno... Pozbądź się złudzeń, że będziesz Bogiem i Wyrocznią w Twojej Spółce! Wszystkie Twoje posunięcia i decyzje będą nieustannie i uważnie obserwowane. Jeśli zaczniesz pro-

Biegu Przyspiesza I Gna...

Czas na podsumowanie. „RT2" jest bardzo dobrą grą strategiczną o wysokiej grywalności. Kokietuje grafiką i prezentuje wysoki AI. Ma w sobie coś nieuchwytnego, co pozwala nam na chwilę przenieść się ze skrzeczącej rzeczywistości do odległej krainy chłopięcych marzeń. To zjednuje jej naszą szczerą sympatię. Ta gra jest warta zakupu!

Reset&Wolf







Grafika 88% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Wartościowa i piękna graficznie gra strategiczna o powołaniu i prowadzeniu spółki transportu kolejowego.

WERDYKT 87%

Microsoft Combat





WWII Europe S

...kopię orczyk, ściągam drążek i mój FW-190 ciasną półbeczką wymyka spod luf plującego ołowiem Spita. Jedynie kątem oka dostrzegam pikującego bandytę. Prostuję maszynę i podrywam nos w górę. Teraz przez ułamek sekundy mam w celowniku odzyskującego wysokość Spita. Wystarczy...

Nie wiedzieć czemu symulatory lotnicze z okresu II wojny światowej popadły w zupełne zapomnienie. Od roku czy nawet dwóch nie pojawił się żaden dobry program dający pojedynczemu graczowi możliwość uczestnictwa w powietrznych walkach tego okresu. Co prawda pokazywały się gry w stylu serii „Air Warrior", lecz faktycznie były one przeznaczone jedynie dla tych sprawnych sieciowo. „Sprawnym inaczej" zostawały jedynie stareńkie gry Sierry i ewentualnie całkiem niezły „Overlord". Te czasy to już jednak historia. Luka rynkowa została dostrzeżona i producenci gier masowo zaczęli ją zapełniać. Od natłoku zapowiadanych tytułów aż boli głowa „Confirmed Kill", „Screaming Demons Over Europe", „European Air War", „WW II Fighter's Legends", - wspaniale, rox, miodzio, owns! Pierwszą jaskółką nowych czasów jest wspierany przez potęgę Microsoftu i „Flight Simulatora" ciepły jak poranne bułeczki „Microsoft Combat Flight Simulator World War II Europe Series". Dalej dla wygody zwany „MS Combat Sim".

Aces High

...jeszcze nie tak dawno poczciwe Bf-109 eskortowały nasze bombowce w głąb Anglii, a teraz ten bandyta zaskoczył mnie, gdy dobierałem się do brunatnego nosa ogromnego B-17. Mało brakowało. Poczciwy Fockie...

Gra skupia się na dwóch głównych kampaniach powietrznych Frontu Zachodniego – Bitwie o Anglię i ofensywie powietrznej aliantów. W ramach tych operacji możemy latać w barwach biorących w nich

Flight Simulator





eries





INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Microsoft**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Microsoft Polska**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

udział głównych aktorów. Mamy więc do wyboru Luftwaffe, RAF i USAAC nieprecyzyjnie zwany przez autorów USAF. Każda z tych formacji oferuje nam najbardziej typowe dla okresu myśliwce. W czasie nalotów na Anglię są to Bf-109E oraz angielskie Spitfire Mk I i Hawker Hurricane. Gdy powietrzne zagrożenie wkrada się w granice fatherlandu dochodzą Spitfire Mk IX, P-51D Mustang, P-47D Republic, Bf-109G i potężny FW-190A8. Oczywiście są to tylko maszyny, na których możemy sobie powalczyć. W powietrzu spotkamy jeszcze koło 15 rodzajów maszyn z rakietą V2 włącznie obsługiwanych przez AI.

Rozpoczynając grę można po prostu polatać sobie nieco, stoczyć szybką walkę, wziąć udział w jednej z historycznych lub całkiem fikcyjnych misji lub jako pilot jednej z walczących stron spróbować przeżyć całą kampanię. Jeśli trzy pierwsze opcje nie wymagają komentarza, to oferowanej nam przez „MS Combat Sim" kampanii należy się kilka słów. Niestety... cierpkich. Kampania jest po prostu szeregiem misji, zaplanowanych przez autorów gry. Niestety, nie ma w niej w ogóle miejsca na jakąkolwiek przypadkowość. Formacje pojawiają się zawsze w tych samych miejscach, mają takie same kursy i priorytety w walce. Powoduje to, że rozgrywana ponownie staje się po prostu nudna. Co gorsza, latając jako pupil Goeringa czy dzielny pilot Aliantów bierzemy udział w tych samych operacjach. Zmienia się jedynie strona, po której staje gracz. Moim zdaniem aż prosi się o jakiś system dynamicznej kampanii, w której wyniki walk miałyby jakiś wpływ na dalszy jej przebieg. Ponadto odniosłem wrażenie, że system kampanii w „MS Combat Sim" jest jakby mało wciągający, a nawet można rzec nużący. Jedynym blaskiem jest duża różnorodność misji. Mamy ataki celów naziemnych i nawodnych, eskortę i przechwytywanie wypraw bombowych, ochronę uszkodzonych kolegów, klasyczne wymiatanie, obronę własnego lotniska czy wreszcie zwykłe patrole bojowe. Duży plus stawiam za fajowe ataki na U-booty i zabawne bombardowanie pociągu, nie mówiąc już o zdejmowaniu niemieckiego generała skrytego w samochodzie pod wieżą Eiffla.

He's On My Tail. Help!

Zazwyczaj nie pisze się wiele o opcjach „Help", lecz w tym przypadku raczej nie można pominąć milczeniem tego, co popełnił Microsoft. Pomoc jest świetna. Prócz doskonale opracowanego klasycznego helpu mamy szereg zadań treningowych. Uczą one jak wykonywać poszczególne manewry i to zarówno te bojowe, jak zupełnie zwyczajne takie jak lądowanie czy start. Każde z zadań ilustrowane jest osobnym filmem, na którym samolot wykonuje dany manewr. Kapitalnym pomysłem jest wyrysowany tor poprawnego lotu. Gdy już dość się napatrzymy możemy sami zasiąść za sterami maszyny i pouczani głosem instruktora spróbować wykonać zadaną kombinację. Po prostu świetna sprawa. Nawet jeżeli uważamy, że nie potrzebujemy szkolenia warto chociaż obejrzeć filmy instruktażowe. Założę się, że wielu niedoświadczonym pilotom otworzą one oczy na arkana walki w powietrzu.

Horrido!

...myśliwiec drży, gdy cztery trzydziestki zasypują kadłub i kabinę Spita. Przez chwilę widzę twarz angielskiego pilota. Wokół wirują kawałki poszycia – cóż za moc w tych działkach! Ściągam drążek i oddalam się od potrzaskanej maszyny. Czas na Was, fortece...

Nie można wypowiedzieć się jednoznacznie o tym, co dzieje się w czasie samego starcia. Na tym polu „MS Combat Sim" zda się mieć niemal równą ilość wad, jak i zalet. Niebo przemierzają liczne formacje bombowe liczące czasem 15 i więcej maszyn ochranianych przez kilka kluczy myśliwców, atakujących również bywa sporo. Liczba maszyn w starciu i totalna kołomyja powstająca po rozbiciu kluczy, szereg prowadzonych przez AI indywidualnych pojedynków,









odgłosy strzałów i rozpaczliwe lub zwycięskie meldunki radiowe, warkocze dymu ciągnące się za spadającymi samolotami – wszystko to bardzo dobrze oddaje klimat starć powietrznych okresu wojny. Fajnym, choć mało realistycznym dodatkiem są odpadające od trafionych samolotów fragmenty poszycia. Niekiedy seria potrafi wyrwać taką smugę śmieci, że kawałków starczyłoby na dwie maszyny. Ogólnie efekty trafień są bardzo realistycznie zrobione. Microsoft zapewnia, że każda maszyna ma odpowiednie dla siebie strefy, których trafienie wywołuje specyficzne efekty. Trudno to w praktyce sprawdzić, jednak wydaje się to prawda, gdyż nasza maszyna reaguje bardzo różnie na uszkodzenia. Czasem możemy latać z naszpikowanymi kulami skrzydłami, a czasem jeden pocisk potrafi totalnie zniszczyć system poruszania lotkami. Trafione samoloty puszczają najprzeróżniejsze odmiany dymu, czasem biały, czarny, przerywany czy też ciągły. Niby szczegół, a jednak cieszy.

Poważną wadą jest zaimplementowane w grze AI. Jeżeli walcząc sama ze sobą radzi sobie nieźle to w konfrontacji i ludzkim umysłem jest jak bezradne dziecko. Co prawda w walce kołowej potrafi dopiec, jednak już po kilku wertykalnych manewrach gubi się zupełnie. Zdaje się, że sterowane przez komputer samoloty w ogóle nie potrafią wykręcać beczek, immelmanów – nawet proste yo-yo to dla nich kłopot. Przykładowo średnio doświadczony pilot w marnym Hurricanie potrafi rozgromić trzy, a nawet cztery Messerschmitty. Duży minus, bo nawet super as II wojny światowej nie dałby sobie rady. Kolejnym błędem jest niewielkie znaczenie skrzydłowych. W trakcie walki zatracamy poczucie, że są i że nasz klucz działa jako jedna formacja bojowa.

Dość niespodziewanie, jak na twórców „Flight Simulatora" Microsoft nie przyłożył się zbytnio do realizmu. Nawet na najwyższym stopniu trudności samolotem lata się łatwo. Przeciągnięcia i niekontrolowane korkociągi praktycznie się nie zdarzają. Lądowanie też jest banalnie proste. Włączenie nawet najsilniejszego wiatru raczej nie ma wpływu na model lotu. Ot taki realizm na pół gwizdka, no może na tę większą połowę :)). Dobrze natomiast oddane są spowodowane uszkodzeniami zmiany sterowności, defekty silnika czy uzbrojenia. Trafiony silnik krztusi się, maszyna traci prędkość, pojawia się konieczność silnego kontrowania. Za to duży plus. Do zalet należy także to, że każdy z dostępnych dla gracza myśliwców ma odmienny model lotu i odmienny kokpit. Ciężki FW-190 jest o niebo mniej zwrotny niż Spitfire, zaś Messerschmitt nurkowanie na miarę P-47D przypłaca oderwaniem skrzydeł.



Tally Ho!

Świat możemy oglądać poprzez klasyczny widok zza przyrządów pokładowych myśliwca lub w trybie wirtualnego kokpitu. Ten drugi umożliwia poruszanie punktem widzenia i ustawianiem go w dowolnym położeniu wewnątrz kabiny. Ponadto mamy system kamer zewnętrznych, które można dowolnie obracać oraz zbliżać i oddalać. Trzeba przyznać, że jest na co popatrzeć. Samoloty są zrobione po prosty świetnie – widać dopracowanie w najmniejszych detalach i piękną animację. Fajnie jest zwyczajnie latać i patrzeć na uwijającą się zgodnie z ruchem drążka maszynę. Krajobraz też jest niezły. Na pofałdowany teren nałożono płaską teksturę do złudzenia przypominającą widoki ze zdjęć lotniczych. W tak stworzony teren wpleciono szereg trójwymiarowych obiektów. Są okręty, czołgi, ważniejsze budynki, koleje jest także cała kolekcja budowli charakterystycznych. Możemy więc podziwiać wieżę Eiffla lub londyński neogotycki parlament. Oczywiście przy przelotach na niewielkich wysokościach stworzony w ten sposób krajobraz traci sporo ze swej atrakcyjności, jednak jak na razie nie wymyślono chyba nic lepszego. Zapewniam, że połączenie dobrze zrobionych samolotów z opisanym terenem daje co najmniej doskonały efekt. A gdy pomnoży się go przez walki powietrzne, grafice należy się 90% (dziesięć odejmuję za eksplozje – panowie z MS przykro mi, ale to nie ten poziom).

MultiDog

...spotkałem się z kumplami by pograć po sieci w „Quake'a". Zebraliśmy cztery pecety i połączyliśmy je w sieć. Miałem robotę, więc namówiłem ich, by przetestować multi w „MS Combat Sim". Zapomnieliśmy o całym świecie, o „Quake'u" również. Graliśmy noc, pół dnia i noc. Jazda na 102! To naprawdę coś...

Koniec chwalenia. Multi w „MS Combat Sim" obsługuje wszystkie rodzaje połączeń od kabla po TCP/IP. Można grać przeciwko sobie, jak i w zespołach. Ta gra dopiero w multi rozwija skrzydła. Odpadają braki AI (chyba że kto głupi, ale cóż...). Tu naprawdę zaczyna się doceniać taktykę walki. Brak miejsca na bezmyślne latanie i strzelanie. Trzeba się nieźle nagłówkować, by wygrać pojedynek, a przy dającej o wiele więcej frajdy grze zespołowej, to już prawdziwa burza mózgów. Niezwykle istotne staje się wzajemne wspieranie, wystawianie przeciwnika na cel. Dopiero w multi czuć przewagę, jaką mają dwa samoloty nad jednym, a co za tym idzie przewagę przemyślanej taktyki zespołowej. Polecam i jeżeli macie możliwość, to koniecznie zagrajcie.

Start The Engine

...brum, brum... Microsoft stworzyła w „MS Combat Sim" niezwykle wydajny silnik. Zadziwiająco dobrze radzący sobie w niedogodnych warunkach sprzętowych. Podobno pracuje nawet na P133 z 16 MB RAM i to nie wspierany akceleracją sprzętową! Idealnymi warunkami są jednak zalecane przez twórców P200 32 MB RAM i akcelerator. Gra pracuje w rozdzielczościach do 1024x768, odpalona w najwyższej wygląda co najmniej zwodnie. Obsługiwane są wszystkie obecne na rynku akceleratory 3D. Nie wymienianym przez producentów sprzętem niemalże niezbędnym do bezstresowej gry jest dobry analogowy dżojstik.



O dźwięku nie można powiedzieć nic złego jednak nie można także rzec wiele dobrego. Po prostu jest. Strzały, komunikaty radiowe, terkot silnika i wycie wiatru we włosach wszystko jest takie, jakie być powinno: odpowiednie i dobrze wspomagające klimat gry. I cóż, nic ponadto – żadnych rewelacji. ***Stalker***

Grafika 87% Grywalność 91%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Wspaniali mężczyźni w swych szalejących gruchotach! Tak trzymać.

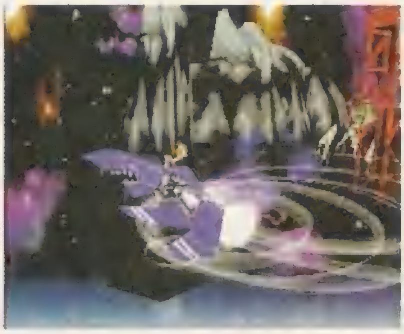
WERDYKT 88%







Wild 9





Szalone pomysły i zabawny charakter mogą nie wystarczyć, aby zrobić grę genialną. Nie wystarczy także nazywać się Dave Perry, aby gry sprzedawały się w milionowych nakładach.

O tej gierce pisałem już kiedyś w dziale „W toku". O tamtej pory wiele się zmieniło, a finalny produkt, który otrzymaliśmy do testów dzięki uprzejmości firmy Interplay, przedstawimy Wam dzisiaj. Myślałem, że w erze platformówek 3D, nikt już nie będzie się brał za gierki 2D z ruchomą kamerą (a'la „Pandemonium"). Tu się jednak pomyliłem – gra Shiny jest podobna nie tylko sposobem prezentacji akcji, ale i sterowaniem. Czym się jednak różni? Przede wszystkim fabułą – sterujemy gostkiem o imieniu Wex Major, którego zadaniem jest uwolnienie swoich ośmiu szalonych przyjaciół. Podróżujemy więc po planetach, zabijamy setki przeciwników, rozwiązujemy zagadki, skaczemy po platformach, zbieramy przedmioty i co jakiś czas używamy skutera do szalonych pogoni w tunelach. Tak przedstawia się cała fabuła w „Wild 9". Spytacie się, co jest w tej grze nowatorskiego i ciekawego. Moim zdaniem jest to klimat i zwariowana atmosfera gry. Nie powiedziałem bowiem, że Wex dysponuje dość dziwną bronią o nazwie Rig – ma ona zdolność przytrzymywania przeciwników w strumieniu energii, przez co możemy z nimi zrobić wszystko, co tylko przyjdzie nam do głowy. Zacznijmy od zwykłego obijania o ziemię (tak jak to robią w kreskówkach – lewo, prawo, lewo, prawo i gość wymięka). Możemy też wsadzić przeciwnika w ogień (potem patrzeć jak wrzeszcząc ginie w płomieniach), umieścić głowę w wiatraku, wsadzić między kolczaste walce, wbić na kolce i używać jako podłogi i inne. Pomysłów na wykorzystanie Rig'a jest jeszcze kilka – służyć on może jako lina, dzięki której się rozbujamy, możemy nim przepychać ciężkie przedmioty lub podciągać się do wyższych platform. Zabawa jest z tym niezła, tylko gdy po przejściu pięciu, sześciu leveli dojdziemy do wniosku, że znamy już wszystko, to powoli staje się nudne. Bo w końcu ile można wsadzać wrogów do siekarki? Podobne zastrzeżenia można mieć do pościgów – na początku są pewną nowością i fajnym przerywnikiem, jednak potem stają się zbędnym dodatkiem. Jeśli przyjrzymy się oprawie graficznej, to nie jest ona zła. Ale nie jest też dobra. Nasza postać jest mała, przeciwnicy wyglądają dość niewyraźnie, a otoczenie jest raczej ubogie w szczegóły. Levele nie są jakoś podstępnie zaprojektowane, przez co praktycznie cały czas idziemy w jedną stronę. Zmienia się tylko kamera i niektóre zagadki. Nie najgorzej ma się sprawa z muzyką – jest ostra i pasuje do klimatu, a fajne dźwięki wydawane przez torturowanych przeciwników wywołują szelmowski uśmieszek na twarzy gracza. Gdyby popracowano bardziej nad złożonością poziomów, ich długością i ciekawą fabułą, gra byłaby bardzo dobra. Tak jest tylko dobra. Ma swoje zalety (animację, pomysły), ale po pewnym czasie staje się monotonna. Dobry pomysł nie został odpowiednio oszlifowany, przez co o przeboju nie może być mowy. Mimo wszystko jednak warto pograć – gra przyniesie Ci sporo dobrej zabawy.

Baron Jack



INFO

Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**Shiny Ent.**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Grafika 78% Grywalność 75%
Oryginalność 86% Dźwięk 75%

Fajne pomysły i cartoonowa grafika spodoba się graczom żądnym nowych doznań.

WERDYKT 74%





Sin







„Będzie, kiedy będzie", tak do niedawna określana była data wydania tej długo oczekiwanej gry. Ale oto teraz, Panie i Panowie pojawił się następny wojownik, gotowy do krwawo zapowiadającego się starcia o palmę pierwszeństwa wśród sypiących się jak z rękawa FPP.

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Ritual Ent.
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 200 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grzech rodowód ma niezły, został bowiem napisany przez Ritual Entertainment, twórców pierwszego oficjalnego dodatku do „Quake II". Mimo to gdy po raz pierwszy zagrałem w dostępne już od jakiegoś czasu demo byłem, szczerze mówiąc, z lekka rozczarowany. Cóż to była tylko zajawka „rzeczy które mają nadejść". Tak więc bez uprzedzeń, lecz z gustem nieco spaczonym przez „Half- Life" i „Rainbow 6" zasiadłem do wersji finalnej. Czy „Sin" zlikwidował owe rozczarowanie? Jak wyglądają jego szanse w nadchodzącym starciu z innymi tytułami? I czy, przede wszystkim jest to dobra gra? Postaram się pokrótce na te pytania odpowiedzieć w poniższej, pisanej grubo po zmierzchu recenzji.

Dzieje Grzechu

Rok 2035, miasto Freeport. Dowódca elitarnej jednostki policyjnej, pułkownik John Blade, prowadzi śledztwo mające wskazać powiązania produkującego leki koncernu SinTek, z pojawiającym się w mieście narkotykiem oznaczonym jako U4. Jego kumpel, hacker J.C. daje mu namiar na opanowany przez terrorystów bank. Blade wskakuje do śmigłowca i rusza poskramiać zło. W tym miejscu rozpoczyna się gra i teraz przejmujesz graczu kontrole nad Blade'm. Odtąd razem przez około trzydzieści napakowanych akcją poziomów będziecie zgłębiać tajemnice SinTek i jego pięknej szefowej Elexis Sinclaire. Odkryjecie powiązania korporacji z terrorystami oraz diabelski plan jej szefowej. Hmm, brzmi nie najgorzej. Prawda jednak jest taka, że jakimś cudem (he!) gracz wie, co będzie dalej i oprócz jednego niezłego zwrotu akcji, tuż przy końcu gry, nic nie jest w stanie go zaskoczyć. Próżno tu doszukiwać się tak rozbudowanej i pokręconej fabuły, jaką zaprezento-





wał nam Monolith w swoim „Shogo: M.A.D." W fabułę wprowadzają nas przerywające bieganie i strzelanie krótkie, tworzone przez engine gry fabularne scenki oraz zasłyszane w trakcie gry rozmowy bohaterów.

Dla odmiany sam pułkownik Blade jest całkiem fajną postacią. Zachowuje się nieco jak Duke z domieszką postaci „kreowanych" przez Seagal'a i szczyptą „UPKE baby", Bruce Willisa . Wygłasza zabawne pożegnalne gadki do rozwalanych przeciwników („Rock'a'Roll baby") oraz ciekawe komentarze na temat różnych napotkanych urządzeń np. kibla ekologicznego. Skacząc, strzelając i machając swoimi dredlokami wdaje się w podszyte ironią rozmowy z koordynującym jego poczynania J.C. Słowem: główny bohater ma charakter na miarę Duka i jest o niebo bardziej rock'a'roll'owy niż smutas Sanjuro z „Shogo". Niczego sobie jest także Elexis: zepsuta, zła, inteligentna, I (achhhh) te kształty pod tym obcis-kombinezonem.

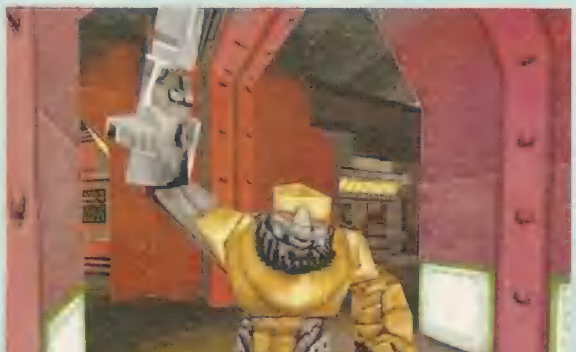
Miejsca Grzechu

Blade czyni dobro w naprawdę dobrze zaprojektowanych lokacjach. Moim zdaniem ich podstawową zaletą jest to, że są bardzo wiarygodne. Nie takie puste hale jak w „Quake II", czy tak nierzeczywiste jak w „Unreal'u", lecz po prostu zwykłe budynki lub fragmenty dzielnic. Oczywiście później dochodzą nieco bardziej fantastyczne pomieszczenia baz SinTech'u, ale i te zaprojektowane są do rzeczy. Pomieszczenia są umeblowane lub zagracone, na biurkach stoją komputery, w baraku budowlańców na przykład leżą młotki i plany budowli. Smaku dodaje wysoki poziom interaktywności map. Można otwierać meble, rozbijać niemal wszystko, co spotkamy na swojej drodze, używać komputerów i pojazdów. Przykładowo na jednej z map możemy zasiąść za kierownicą terenowego quad'a i w mig pokonać dzielące nas od wyjścia przeszkody. Albo też na innej – musimy rakietami zestrzelić helikopter. Wszystko to daje całkiem niezłe poczucie, że lokacje są integralną i co najważniejsze zabawną częścią gry, a nie tylko sterylnym terenem walki. Oczywiście nie ustrzeżono się pewnych wad. Na przykład w pewnej piwnicy z wyskoku zbiłem żarówkę i... ku memu zdumieniu mimo, że rozpadła się w drobny mak, nie zrobiło się ani trochę ciemniej. Albo ci zakładnicy znikający w ścianach. Panowie programiści... to już żenada.

Pozostające po walce ślady wyglądają bardzo dobrze. Trafieni przeciwnicy zostawiają na ścianach plamy krwi, kule wyrywają tynk i drzazgi, potraktowane ołowiem lub piąchami sprzęty rozpadają się w drobny mak. Lecz niestety wystarczy na chwilę odejść, a dziury i trupy znikają. Zniszczone meble nie naprawiają się, to fakt, ale uprzedni teren rozwałki np. komputera wygląda jak po przejściu sprzątaczki. To, moim zdaniem, spora wada. Pamiętacie pewnie te stosy łusek i trupów ze stareńkiego „Blooda". Jakże to dodawało klimatu! Teren po bitwie wyglądał sto razy lepiej w „Half-Life" czy w „Shogo".

Grzesznicy

Przeciwnicy to generalnie wariacje na temat rozmaicie ubranych i uzbrojonych ludzi. Z rozwojem wydarzeń pojawia się nieco więcej bardziej wykręconych wrogów. Nie ma się co nad tym rozwodzić, gdyż to, co naprawdę godne jest podkreślenia, to animacja i sztuczna inteligencja. Powtarzając oklepany slogan reklamowy powiem, że to prawda iż trafienie w nogę równa się ranie w nodze i takimi konsekwencjami dla trafionego jak fikołek czy strzelanie z klęczek. Przeciwnicy rzeczywiście, jak zapowiadał Ritual, reagują specyficznie na ołów w różnych miejscach ich ciała. Trafieni w rękę upuszczają broń, w nogi – przewracają się, a długa seria z maszynowca potrafi rzucić kolesiem o ścianę. Niejednokrotnie widziałem, że po kilku trafieniach przeciwnik przewracał się i chwilkę jęcząc konał albo też zbierał się w sobie, unosił gnata i walił dalej. Oprócz efektów w zachowaniu przeciwników, trafienia powodują także zmiany w ich wyglądzie. Odpadają im kawałki pancerzy, pojawiają się krwawe rany, a trafienie w głowę, jeżeli nie było od razu zabójcze, wywołuje na twarzy delikwenta dziury i plamy krwi.



Wszystko to jest wynikiem zastosowania tak zwanego strefowego modelu uszkodzeń. Każda z postaci w grze ma określone strefy, których trafienia powodują różne uszkodzenia i odpowiednie do nich zmiany w wyglądzie delikwenta. Konsekwencją tego jest to, że odmiennie niż przyzwyczaiły nas dotychczasowe FPP zbroja składa się z wielu kawałków. Mamy hełmy, kamizelki oraz coś na nogi. Trafienia w korpus,



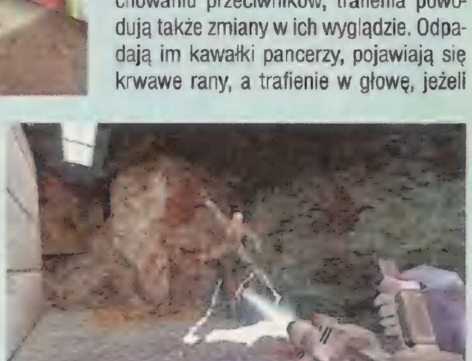


nogi czy głowę niszczą zbroję w danym tylko miejscu. Nowość, jakby nie patrzeć. Inteligencja przeciwników stoi również na wysokim poziomie. Nie szarżują bezmyślnie prosto pod grad kul lecz kryją się, robią uniki, a czasem nawet zasadzki. I są to chyba lepsze zasadzki niż w „Shogo", gdzie kolesie potrafili się głównie czaić za winklem. W „Sinie" bowiem dwóch czy trzech dajmy na to terrorystów potrafi podjąć w miarę skoordynowaną akcję. Na wyższych poziomach trudności wpadnięcie w środek takiej zasadzki raczej kończy się zejściem, więc mając to na uwadze gracz przestaje biegać w kółko i zaczyna kombinować. Znane dobrze sytuacje, że strzelamy w mały wystający fragment przeciwnika i mamy go z głowy, tu nie mają miejsca, gdyż już po jednym strzale, nawet niecelnym zaczyna się bieganina, poszukiwanie i Blade'a. Oczywiście obecne w „Grzechu" uniki przed kulami to już poniekąd standard, ale żeby AI zmuszało swoich ludków do biegania wkoło gracza i strzelania weń, to prócz komandosów z „Half-Life" raczej nowość.

Narzędzia Grzechu

Ten paragraf będzie raczej smutny, bo jeśli chodzi o dostępną broń, to nie dorasta ona do tej, którą oferują konkurencyjne FPP. I do ogólnego poziomu dzieła Ritual również. Pistolet, strzelba, pistolet maszynowy, karabin maszynowy i wyrzutnia rakiet – klasyka. Do tego spawara, coś jak miotacz ognia, miotacz granatów (elektrycznych?), snajperka plus własne piąchy i samopodkładające się miny na pajęczych nóżkach. Niby fajny wybór, ale jak się okazuje szybciej załatwimy przeciwnika piąchami niż zastrzelimy z pistoletu. Ta właśnie wada w doborze broni jest najpoważniejszym minusem gry. Naprawdę wiele musimy wpompować w kolesia ołowiu by raczył umrzeć. Jasne, że strzał w głowę załatwi sprawę, ale ile mamy czasu by wśród gradu kul celować w głowę.













Typy uzbrojenia konwencjonalnego różnią się od siebie jedynie szybkostrzelnością. Prawie brak rozrzutu broni maszynowej. Nawet na większe odległości zachowują one swoją celność i wystarczające do skutecznego ostrzału skupienie. Rakiety latają tak ślamazarnie, że przeciwnicy mogą łatwo uniknąć trafień. Co do uzbrojenia niekonwencjonalnego, to przykro mi bardzo ale jest ono po prostu głupie. Jakiś promień energii z białymi farfoclami wokół. Jakiś lewy granatnik, z którego granaty nie odbijają się tak zabawnie jak w „Quake" tylko zaraz wybuchają, miotacz ognistych smug, który się jakiś czas ładuje by mocniej plunąć. Dla mnie to słabizna. Bardzo korzystnie na tym tle rysuje się doskonała, zamieniająca przeciwników na kotlety strzelba, czy subtelna, cicha snajperka. Trzeba przyznać, że całe uzbrojenie jest bardzo ładnie narysowane i animowane. Sugestywnie wygląda przeładowywanie strzelby, rozkładanie snajperki czy używanie zaawansowanych technicznie gnatów. Są kręcące się bębenki, przyciski, które wciska Blade, wajchy do przeładowywania. Ciekawym dodatkiem do klasycznego licznika naboi jest ograniczona pojemność magazynków naszych giwer. Mimo iż mamy sto naboi, to po wystrzeleniu powiedzmy dwudziestu Blade robi przerwę i zmienia magazynek. Taka mała rzecz, ale jednak cieszy.

Multi Grzech

Jasne, można pogrzeszyć z kumplami. Można bawić się w klasyczne deathmatche i różne odmiany gier zespołowych, po necie jak i po lanie. Gramy zaś na specjalnie do tego przygotowanym zestawie map, które są naprawdę odjazdowe. Moim faworytem jest pociąg. To znaczy mapa, na której w ciemnym tunelu jedzie skład kolejowy. Dostępne są trzy modele głównych postaci gry – Blade, Elexis lub J.C.

Gdy próbowałem pograć z kumplami to zaobserwowałem dziwne, niemal psujące grę zjawisko. Każdy starał się dorwać karabin snajperski, zaszyć się gdzieś i punktować innych z ukrycia. Trudno się im w sumie dziwić, skoro tak naprawdę jedyną fajną bronią jest ta snajperka. A przecież dopracowanie strefowego systemu uszkodzeń i dobranie doń odpowiednich broni wraz z odpowiednim repertuarem uszkodzeń, szybkostrzelności i dostępności gnata sprawiłoby, że zabawa byłaby niewątpliwie przednia. Nie wiem, zabrakło czasu, może chęci, albo... pomysłu.



Anatomia Grzechu

Gra pracuje na wzbogaconym o dodatkowe efekty świetlne engine „Quake II". Modyfikacjom uległ także sposób rysowania postaci – są one nieco mniej kanciaste. Nie ma w grafice „Sina" nic szczególnie wspaniałego ani przełomowego, jednak doskonale spełnia ona swoje zadanie. Razi jedynie to, że engine zdaje się być nieco wymagający jeżeli chcemy grać przy włączonej pełni detali. Mój PII 400 wsparty o Voodoo2 i 128 MB RAM-u potrafił się haczyć w gorących momentach. Czasem też dostrzegałem utratę klatek przy bardzo szybkich ruchach myszką.

Nie najgorsza jest także oprawa dźwiękowa produktu. Prócz klasycznych wybuchów, strzałów i jęków, doświadczamy masy fantastycznych odgłosów z otoczenia. Dźwięk dorównuje temu z „Half- Life" a nawet go przerasta. W trakcie walki przeciwnicy nawołują się, przeklinają rozmontowującego ich Blade'a, a i on nie szczędzi im docinek. Prócz typowo bojowych mamy jeszcze odgłosy wielkiego miasta, chlupotanie wody o słupy platformy wiertniczej, czy też skrzypienie desek w opuszczonym budynku. Kroki Blade'a brzmią odmiennie na trawie, betonie... W sumie więc – za oprawę dźwiękową należy się ogromny plus.

Grzesznikiem Jestem...

Podsumowując. „Sin" to bardzo dobra gra, bardzo udany klon „Quake'a". Klon, który wzbogaca gatunek o kilka elementów, które po pewnym dopracowaniu mogą stać się standardowymi dla przyszłych FPP. W zasadzie gra ma tylko jedną wadę, dla tego gatunku dość poważną. Broń i uszkodzenia. Jednak jeżeli przymkniemy na to oko, to spokojnie możemy... nieco pogrzeszyć.

Stalker

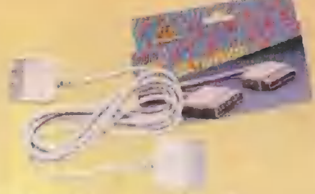
Grafika 82% Grywalność 75%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Grzechu warty FPP! Bez względu na wyznanie.

WERDYKT 86%



Karty pamięci:
1, 6, 9 MB bez kompresji



Kable do PSX:
- Pro S-Terminal
- RGB
- Przedłużacz
- Pro Link-Up

_4 w 1_ **_Pierwsza oryginalna kierownica do wszystkich symulacji_**



Samochód





Wolant do samolotu



Torba do przenoszenia i przechowywania konsol, gier I joypadów:
do PSX i N64



Sony Playstation
- nowa wersja
- 2 lata gwarancji SONY Poland





Kierownica motocykla



Dual Shock
- oryginalny joypad SONY



Profesjonalny joystick

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA NA CAŁY KRAJ

multiartserwis
01-042 Warszawa ul. Okopowa 78
tel./fax 636-82-53
tel. 838-60-01 wew. 254

PROPONUJEMY RÓWNIEŻ

Tanie zestawy komputerowe!!!

- Procesor Intel Pentium Celeron 300
- Płyta główna BX Pro
- Karta grafiki 8MB AGP on Board
- Karta dźwiekowa Sound Blaster 16 on Board
- Pamięć RAM 32MB DIMM
- Stacja dyskietek 3,5"
- Dysk Twardy 2100MB UDMA
- CDROM 32x
- Głośniki 60 watt
- Klawiatura
- Mysz z podkładką
- Obudowa MiniTower

Cena z podatkiem VAT: 1990,00 PLN
2 lata gwarancji

Monitory:

- LG GOLDSTAR SVGA 44i LR/NI 14"	- 544,-
- LG GOLDSTAR SVGA 520i LR/NI 15"	- 692,-
- LG GOLDSTAR SVGA 77i LR/NI 17"	- 1285,-
- SAMSUNG 400B DIGITAL 14"	- 603,-
- SAMSUNG 500S DIGITAL 15"	- 797,-
- SAMSUNG 700S PLUS DIGITAL 17"	- 1462,-
- ARCUS DIGITAL LR/NI 15"	- 642,-
- ADI 15" MULTIMEDIALNY	- 830,-

Modernizacje komputerów:

- wymiana płyt głównych, dysków HDD, pamięci RAM, CD-ROMów, monitorów
- w rozliczeniu przyjmujemy używane podzespoły

Pamięci RAM do Notebooków
- wszystkie typy

Czytniki i karty DVD
- sprzedaż i montaż

Filmy DVD
- sprzedaż, wymiana

Prowadzimy sprzedaż ratalną

Skupujemy używane komputery I podzespoły







AirBoarder64









„Turok2", „Iggys", „BanjoKazooie", „Iss64'98", „MK4", „1080", „F1 GP", „WarZone", „Mission Impossible" same hity, a tu taki prezent od firmy Zgaga, sorry Gaga. „Airkrzaki" to nic innego jak jazda na desce po różnych głupich, dennych i cienkich jak pupa węża krainach.

INFO

Wydawca:	Human
Producent:	Gaga
Data wydania:	Już jest
Cena:	262.00
Dystrybucja:	American C&G
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Nie wiem, czy zgagowcy widzieli „1080" firmy Nintendo, ale pewnie nie, bo drzymali, albo balowali. Chciałem początkowo dokonać porównania śnieżnego „1080" z „Airkrzakami", ale po zobaczeniu i pograniu (dużo powiedziane) w ten ostatni zwątpiłem w całe przedsięwzięcie. Kij z bohaterami rodem z „czarodziejek z wysypiska", ale grywalność jest tak marna jak mało co. Gra się dosłownie kupy nie trzyma, zero emocji, jedynie wnioski jakie da się wysnuć w stylu, „o kurdę jak ktoś mógł zrobić coś takiego recenzentom". A teraz rrochę o tym co zobaczy ten nieszczęśnik, który dostanie „AirBoarders64" na gwiazdkę. Jedyną szansą dla „Airboarders64", aby nie wyleciała z hukiem razem z choinką, jest tryb dla dwóch, można wtedy jakoś grać, jakoś to dobre określenie. Tak naprawdę trudno powiedzieć co tak naprawdę chcieli zrobić producenci, symulator, wyścigi, a może przygodówkę, to oczywiście żart. Jeśli to miałoby mieć sens wszystkie trasy powinny wyglądać jak w „1080" lub jak w „WipeOut", wtedy można zabawę dogrywać, a tak jakieś budynki, klocki i inne śmiecie, nawet rozpędzić się nie ma gdzie. Skoki, kombosy i inne cuda tak, ale trzeba to robić z radochą, a nie dlatego że właśnie ktoś wsadził ścianę w trasę. Grafika i plumpkanie, no cóż, całość jest tak irytująca, że trudno tu coś obiektywnie stwierdzić, mogę napisać że... po prostu jest. Zresztą muzyka to chyba jedyna rzecz, która nie nadaje się na zgnojenie, no może jeszcze trochę grafika (co winien grafik?). **Gruby**

Grafika 49% Grywalność 9%
Oryginalność 49% Dźwięk 49%

Trzymajta się od tego z daleka.

WERDYKT 39%







IGGY's Reckin Balls

Listopad i premiera Dreamcasta już za nami. Właśnie teraz N64 straciła miano najszybszej giercowej maszynki na świecie. Długo jednak czekaliśmy na to zdetronizowanie.











Według mojej skromnej opinii to bardzo dobrze, że wyścig konsol z komputerami zaczyna nabierać nowego tempa, zwłaszcza, że ostatnio komputery zdrowo przegoniły konsolowych konkurentów. W tej chwili Dreamcast znowu odsadził PieCety, teraz tylko czekam na odpowiedź Sony i Nintendo. Tak czy inaczej, zanim zaczną pojawiać się nowe, dobre tytuły na Dreamcasta minie trochę czasu. Wróćmy jednak do gry. Kiedyś, bardzo dawno temu kiedy panowały gry na 8 bitowe maszynki po raz pierwszy bohaterem przygód była skacząca kulka. W nowej grze bardzo zasłużonej dla świata gier firmie Acclaim sterujemy właśnie taką śmieszną kulką. „Iggys" to gra zręcznościowo-skacząca, nasz bohater, to śmieszna piłka, która może skakać, łapać, nieziemsko szybko się turlać oraz robić rzeczy, o których się filozofom nie śniło. „Iggysem" grało mi się przepysznie. Gra dostaje takiego kopa, że firany stają się śnieżno białe gdy włączasz tryb na 4 graczy w trybie wyścigi. Niestety co bardziej nerwowi mogą rzucić czymś o ścianę, bo czasami ruchy kulki są mało skoordynowane i co tu dużo gadać mało intuicyjne (mądre, co!). Jak trochę skusisz to z czasem wyczujesz rytm i grasz już spokojnie (powiedzmy?). Całkiem cool jest walka z czasem, ale jak się trochę pohasa to się robi nudna. Chcecie pewnie wiedzieć co myślę o grafice i plumpkaniu, no więc, myślę, że jest dobrze. Krainy zrobiły na mnie wrażenie zwłaszcza pod względem pomysłowości, a bardzo dużo się na nich dzieje, długie serpentyny wijące się jak węże, to w dół, to w górę. Ogromna ilość mniej lub bardziej groźnych postaci, bonusów i innych bardzo pomysłowych niespodzianek i broni. Tytułowy Iggy, laska QTee, dyniowy strach Narlie, czadowa Amanda, szczena Chatter, pajac Charlie, bad Sonny i mój ulubiony robot RobERT to bohaterowie kulkowego szaleństwa. Obok wyścigu, gry na czas, można zrobić Mortal Kombat, no bez przesady, ale obijanka między sobą to przednia zabawa. Dla początkujących przewidziano trzy tryby trudności oraz długi tor treningowy na którym możesz trenować do woli. Bardzo podoba mi się, że zaczęto wreszcie dostrzegać 3 dodatkowe joypady i grać jak to mówią rodzinnie. Do tej pory raczej tylko Nintendo próbowało wykorzystać moc drzemiącą w 3 dodatkowych graczach, bez szkody dla jakości gry. Inni raczej traktowali to jak dodatek, a nie jako bardzo ważny punkt gry. Trudno się jednak dziwić, że "Iggys" to hicior, przecież producentem giereczki jest wielki team odpowiedzialny również za serię „Turoków" - Iguana.

Gruby

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Iguana
Data wydania:	Już jest
Cena:	262.00
Dystrybucja:	American C&G
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 79%

Może i lecą w kulki, ale za to jak.

WERDYKT 88%



Nightlong

Firmowana przez Team 17 futurystyczna przygodówka jest grą dość długą. Dzięki naszej solucji nie utkniecie gdzieś po drodze na całą noc, ale – oczywiście – sięgajcie po ten opis tylko w ostateczności.



Joshua Reev stał przed jednym z wielu szarych i smutnych wieżowców w Union City. Gdzieś w oddali widać było neony centrum, powietrze co chwila przecinane było sykiem ślizgaczy. Reev wziął głęboki oddech i rozpoczął poszukiwania...

W Apartamentach

Zabierz z chodnika folię aluminiową. Wejdź do budynku i spróbuj przywołać windę. Z rozwalonego panelu zabierz bezpiecznik. Owiń go w folię i umieść z powrotem w panelu. Uff... „zrób to sam"... i winda działa. Użyj karty Ruby'ego na czytniku i jedź do apartamentów. Sprawdź numer mieszkania Ruby'ego (17). W automacie kup puszkę piwa (użyj kredytek) i zabierz monetę z otworu na wydawanie reszty. Wracaj do windy, zjedź do stacji metra, pogadaj z gliniarzem. Teraz wejdź na górę, gdzie kluczykiem otwórz skrzynkę na listy numer 17. Zabierz list i wracaj przed drzwi apartamentu. Połóż list na czytniku przy drzwiach i użyj na nim pióra – podrobisz podpis Ruby'ego i będziesz mógł wreszcie wejść do środka.

Przeszukaj całe mieszkanie. Z kosza na śmieci zabierz bilet do metra, ze stolika notkę Ruby'ego, a z lodówki napój wyskokowy. Z biurka pożycz sobie jeszcze zdjęcie właściciela przytulnego mieszkanka. Przejdź do sypialni. Obejrzyj (i powąchaj ;-) szklankę na stoliku. Przyciskiem przy oknie opuść rolety, otwórz okno i zabierz przyklejony do wewnętrznej części kluczyk. Za ubraniami w szafie po lewej znajdziesz sejf, otwórz go tymże kluczykiem. Znajdziesz trochę interesujących notatek, pistolet i tubę z kwasem. Wyjedź teraz windą na górę, do miejsca gdzie zacząłeś grę. Potraktuj kwasem barierkę i zabierz metalowy pręt. Pędź do stacji metra. Obejrzyj mapę przy automacie biletowym – Josh zauważy stację RotMall 17. Kup bilet do tej lokacji i jedź.

W Klubie

Obejrzyj graffiti. Na podłodze pod nim leży interesujący kawałek plastiku. Użyj plastiku na połamanym faksie po lewej, dostaniesz pełen numerek, który przyda się później. Pogadaj z lumpem i daj mu napój procentowy, a potem jeszcze puszkę. Pokaż mu zdjęcie Ruby'ego i odkup rolki, gdy Ci to zaproponuje. Wyjdź na powierzchnię. Ochroniarz nie chce Cię wpuścić do lokalu. Obok jest sklep z napojami. Wejdź do środka, przysłuchaj się rozmowie i potem wypytaj właściciela o wejściówkę do klubu, która leży na honorowym miejscu za ladą. Obok sklepu jest niska siatka, przeskocz przez nią, a znajdziesz się w alejce. Studzienkę otwórz łomem i zejdź na dół, skąd zabierz zdechłego szczura (yuck!). Na górę! Polej resztką kwasu kłódkę w klapie i otwórz ją. Zejdź na dół i użyj wrotek ze szczurem, a następnie pokaż to gospodyni. Teraz spokojnie możesz zabrać butelkę markowego wina z pudła. Daj je właścicielowi sklepu, a wreszcie zdobędziesz upragnioną kartę klubową, którą pokaż ochroniarzowi.

W środku porozmawiaj z Evą Thompson. Wyjdź na zewnątrz i użyj komunikatora, aby skontaktować się z burmistrzem. Poproś go o mapę tuneli metra, którą przefaksuje do aparatu na stacji (tego, który naprawiłeś kawałkiem plastiku). Zabierz mapkę i idź do alejki. Zejdź do kanałów, rozwal kratę zagradzającą dalszą drogę.

W Metrze

Na dole strzel w zamek zamkniętych drzwi. Ze środka zabierz plakat z panienką, a z szafek zardzewiały klucz i narzędzia. Wyjdź na peron, śrubokrętem odkręć literę S z plakatu. Połącz otrzymany w ten sposób hak z leżącym na podłodze łańcuchem i zarzuć na wiszącą pod sufitem rurę. Teraz idź w głąb tunelu. Metalowym kluczem w kształcie litery T otwórz panel sterowniczy. Teraz umocuj miedziany kabel do kontaktów i przełącz dźwignię na dół. Użyj zwisającego kabla na polu elektromagnetycznym. Po krótkim spięciu, właź do środka. Na kolejnej stacji pójdź maksymalnie w dół ekranu. Znajdziesz mały pokoik, z którego zabierz obcęgi. Użyj jeszcze metalowego łomu na starym głośniku i zabierz magnes. Wejdź po stopniach na żelazną konstrukcję i odetnij wielką tablicę. Spadnie na torowisko i otworzy ci przejście do ZOO.

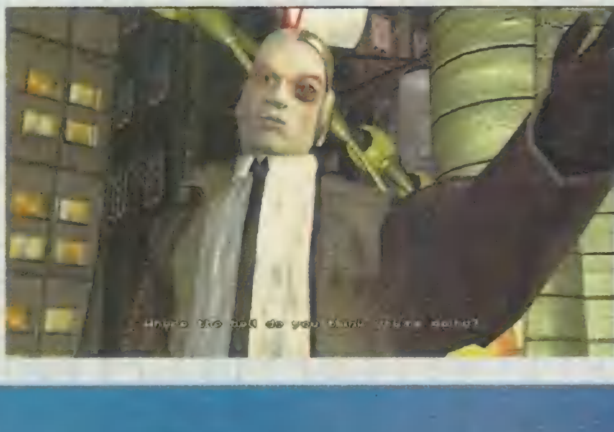
W ZOO

Najpierw obejrzyj bar po lewej (właściwy wybór ;-). Zabierz puszkę po piwie, pojemnik z olejem, zza kurtyny pojemnik z gazem i miotłę. Potem obejrzyj sobie wszystkie pozostałe pomieszczenia. Wracaj na stację Rotmall 17. Użyj magnesu i łomu, aby przyciągnąć łańcuch. W starym magazynie naoliw koło, a otworzą się pancerne drzwi. W środku jest ciemno, ale mimo to można otworzyć klapę w podłodze. Drzwi na końcu przejścia można otworzyć kluczem, który od jakiegoś czasu targasz ze sobą. Josh wyjdzie znowu w ZOO, w środku zamkniętej księgarni. Znajdź tam na półce woluminy poświęcone egipskim bóstwom i „pożycz" go sobie. Podobnie postąp jeszcze z żarówką z lampki. Wracaj do ciemnego pomieszczenia. Tam wkręć dobrą żarówkę i zapal światło. Z półki zabierz wtyczkę i wracaj do ZOO.

Na wystawie egipskiej trzeba rozwiązać zagadkę Sfinksa. Posiłkując się księgą, należy na odpowiednich kołach ustawić odpowiednie symbole. Na górze będzie to bóg RA, po lewej skarabeusz (Kheprer), a po prawej Horus. W środku zabierz broń energetyczną i poprzełączaj wszystkie czerwone przyciski na kolor zielony.

Idź do ekspozycji jurajskiej. Atakującego dinozaura potraktuj wiązką laserową. W jaskini znajduje się laboratorium, z którego zabierz flarę. Przez bar przejdź do ekspozycji Bogini Kali. Tam przesuń sztuczny krzak, a Josh odkryje kurek. Przekręć go dwa razy. W miejscu gdzie płonął ogień, uformuje się kału-











ża z paliwa. Nabierz go trochę do pustej puszki po piwie. Teraz do ekspozycji z jeziorkiem, na prawo od wejścia. Spróbuj uruchomić agregat, nastąpi krótkie spięcie. Teraz do środka wrzuć pojemnik z gazem i flarę. Brawo, znowu wszystko zdemolowałeś! Ale za to Josh może teraz przekroczyć mostek i zabrać dzieciakowi pilota. Wracaj do laboratorium, z którego zabrałeś flarę i użyj pilota na zamku (key) na ścianie. Windą zjedziesz na dół. W hangarze ze skrzyni po lewej zabierz szczypce i holo-projektor. Inną windą wjedź na górę. Tam kontrolkami przy suficie otwórz klapę i wejdź jeszcze wyżej.

W Magazynach

Kolejne drzwi otworzy nieoceniony po raz kolejny (ale ostatni) łom. W środku wyłącz zawór łączący obie butle z gazem i sekatorem przetnij znajdującą się nad nimi rurę. Skieruj ją na okno, odkręć gaz, a potem od drugiej strony połącz rurę z wężem. Teraz użyj iskrzącego komunikatora na zamku przy klapie, a potem użyj na tym węża, z którego wydobywa się gaz.

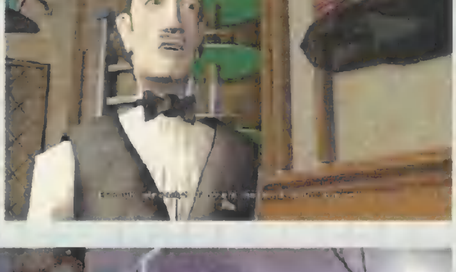
Zejdź na dół i zabierz zapałkę, zostawioną przez robotnika. Otwórz panel alarmu, śrubokrętem zdejmij osłonę. Odłącz kabel uziemienia, połącz go ze śrubką po lewej (contact) i zamknij panel. Wracaj na górę. Użyj kija od miotły i zapałki, i przyłóż je do sensora alarmu pożarowego pod sufitem (są dwa, chodzi o ten po lewej od drabinki). Wreszcie możesz wejść do tajnego przejścia. Na ścianie po prawej jest gniazdko, w które wetknij najpierw posiadaną wtyczkę, a potem holo-projektor. Włącz go, a po wstawce przeszukaj kieszenie terrorysty – dostaniesz pistolet laserowy i kluczyk. Windą jedź na górę. Tam przeczytaj zawartość ekranu komputerowego. Szufladkę biurka otwórz małym kluczykiem i zabierz kartę magnetyczną. Zza obrazka zabierz szkic i przyjrzyj się szarym kolorom. Zjedź piętro niżej. Pistoletem laserowym otwórz małą metalową skrzynkę. Użyj karty magnetycznej, a potem naciśnij klawisze tak, jak na szkicu wzrastało natężenie szarości. W lecznicy używając panelu przesuń metalowe drzwi. Znajdziesz Simona Ruby'ego. Z szafki zabierz strzykawkę, raport i słuchawki. Podsłuchaj nimi rozmowę odbywającą się za drugimi drzwiami.

W Cyberprzestrzeni

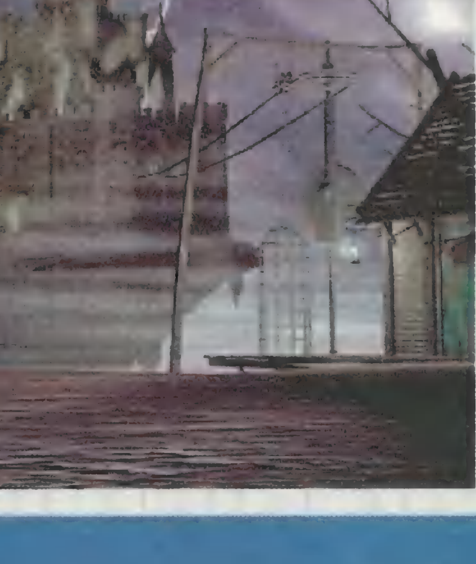
Przyjrzyj się dobrze pozycjonerowi, który masz w kieszeni. Przyciski po lewej pozwolą Ci zapisywać daną lokację w pamięci. Porozglądaj się trochę po parku rozrywki, zapisz kilka ekranów, co oszczędzi łażenia. Przy nietypowej kolejce linowej walnij w maszynę do sprawdzania siły młotkiem i zabierz to, co z niego zostanie. W tak zwanym labiryncie (jest krótki i prosty) zabierz monetę ze studni i szmatę (w olbrzymiej sali z kolumnami – w głębi w lewo). Monetę wrzuć do jednorękiego bandyty, ale przedtem potraktuj siedzącego na maszynie pająka młotkiem. Zabierz wygrane monety. Wracaj do kolejki linowej. Wejdź do chatynki po prawej. Z szuflady weź zapałkę i zejdź jeszcze niżej. Tam używając szmaty przełącz dźwignię i zeskrob ze ściany pleśń, a z podłogi zbierz klejowate świństwo. Wracaj na strzelnicę. Użyj mazi na torach, którymi jeżdżą „rzutki". Teraz możesz spokojnie wrzucić pięć monet i wygrać lalkę. Teraz najlepszy kawałek – wracaj do domku i umieść lalkę w szufladzie. Na zewnątrz wejdź do „wagonika" i użyj pilota.

W świątyni z popielniczki zabierz trochę węgla drzewnego, pochodnię i czaszkę. Teraz będzie ciekawie. Połóż czaszkę pod fontanną przy lustrze w pracowni alchemika. Połącz pochodnię z czaszką, dodaj zapałkę, na końcu kopnij to (!). Zanotuj numery. Poczytaj manuskrypty i księgę. Zabierz z półki słoik ze środkiem nasennym, woreczek z siarką i pałeczkę spod ściany. Pędź do wieży, na dysku użyj pałeczki i ustaw odpowiednie godziny z lustra (VII, VIII, IV, V). I...

Wirtualnej sekretarce włóż do pudełeczka z czekoladkami środek nasenny. Naciśnij przycisk na jej biurku i przejdź dalej. W pokoju konferencyjnym zbierz pistolet, slajdy, kule i morgensterna (club). Za pomocą pozycjonera wracaj do wesołego miasteczka, gdzie użyj morgensterna na maszynie do testowania siły (tej, w której popsułeś młotek). Z ziemi zabierz tarczę dzwonka. Zmieszaj teraz węgiel z siarką i „potassium nitrate powder" i tak przygotowanym prochem nabij pistolet. W labiryncie rozgrzej w strumieniu lawy tarczę dzwonka, wrzuć na nią srebrną monetę i kulę do pistoletu. Ścierką zabierz srebrną kulę i naładuj nią pistolet. W centralnej części labiryntu mieszka sobie wilkołak. Przygotowaną właśnie magiczną bronią załatw gadzinę, zbierz do słoika kilka kropel jego krwi. Wracaj do biura burmistrza i użyj krwi na metalowym zamku zamkniętych drzwi. W prywatnym gabinecie Hugha zabierz z szuflady slajd i obejrzyj komputer. Użyj slajdu na projektorze w pokoju obok. Podane kreseczki należy usunąć z „kalkulatorowego" wyglądu cyfry osiem (no wiecie – takie dwa brzuszki ;-) i otrzymamy hasło do komputera Martensa: 5, 6, 2, 3, 9, 6.







Na Rocas Perdida

Idź w lewo, wzdłuż strumienia. Zamek w kracie przestrzel pistoletem laserowym. Z braku laku wracaj w prawo. Z piasku zabierz żółwie jajo. Ekran dalej podrzuć je dla węża, a potem wykonaj egzekucję pistoletem laserowym. Szczypczykami zdobędziesz posiłek dla piranii przy kracie. Teraz możesz wejść do środka. W pralni z półek zabierz płatki mydlane i rozpuść je w wiadrze z wodą. Roztwór wylej do rury, którą tu przybyłeś, zamknij kratę od środka, wrzuć puszki po piwie do pralki, uruchom wirowanie i życz piraniom smacznego. Z drzwi zabierz pęk kluczy, a ze stróżówki – kamerę. Śrubokrętem otwórz panel pod kratami. Po scence wróć na korytarz i otwórz oba pokoje posiadanymi kluczami. W lecznicy przeszukaj wiszący przy kratach fartuch. Idź teraz do drugich drzwi w tym korytarzu – więzienia. W środkowej celi znajdziesz profesora Moreau. Wracaj do stróżówki i nagraj kamerą ton każdego z klawiszy. Teraz odtwórz to profesorkowi, a ten poda Ci kod. Laboratorium stoi otworem. Zabierz z niego ampułki z trucizną, rękawiczki i tester napięcia. Ten ostatni użyj na panelu pod kratami, a odnajdziesz właściwy kabel. Teraz już tylko użyj na nim urządzenia, które dał Ci Al.

Po scence udaj się do lecznicy. Wypełnij rękawiczki gazem z butli zza krat. Wyjrzyj przez okno i pogadaj z pierwszym oknem po lewej. Odezwie się Eva. Połącz teraz rękawiczki z nitką dentystyczną, dołącz strzykawkę, którą wypełnij trucizną z fiolek. Wyślij to wszystko pocztą lotniczą dla Evy i biegnij do więzienia. Zabierz pistolet laserowy i kod od Evy. Teraz już tylko wystarczy posiłkując się kartką rozkodować to, co napisano na tablicy w laboratorium. Właściwa sekwencja do ostatnich zamkniętych drzwi to 958320.

Piotres

Colin McRae R

„Colin McRae Rally" jest najładniejszą, najbardziej realistyczną i najlepszą grą rajdową, wydaną zarówno na PC jak i na PSX. Zważając na to, że nie należy ona do najprostszych, postanowiłem napisać poradnik, który mam nadzieję, pomoże Wam opanować trudną sztukę wygrywania.

Który Widok Wybrać?

W grze dostępnych jest kilka widoków, z których najbardziej godne odnotowania są dwa:



Zza kierownicy

Coś dla miłośników realizmu. Jazda z takim widokiem jest bardzo widowiskowa, lecz jednocześnie również bardzo trudna. Wymaga sporego przyzwyczajenia, gdyż nie widząc całości samochodu trudno jest nim chociażby prawidłowo wejść w zakręt. Uroku dodaje trzęsienie i przechylanie się wozu, co potęguje uczucie prawdziwej jazdy.



Zza Samochodu

To łatwiejsza opcja. Zapewnia widzenie całego samochodu, dzięki czemu początkującym kierowcom łatwiej jest nim manewrować.



Po pierwsze, poradnik ów pisałem w oparciu o wersję pecetową. Pragnę jednak uspokoić PSX'owców – różnice między obiema platformami się tak nieznacznie, że rady te można potraktować uniwersalnie. Tekst rozłożony będzie na kilka przyszłych numerów GK – prawdopodobnie dwa lub trzy. Dzisiaj przedstawię ogólne zasady dotyczące jazdy oraz charakterystykę samochodów i tras w Nowej Zelandii i Grecji. W przyszłych odcinkach obiecuję pozostałe kraje. To już chyba wszystko, jeżeli chodzi o sprawy organizacyjne, tak więc – do roboty!

Klawiatura, Joystick, Kierownica?

Wybór należy do Ciebie. Mi osobiście odpowiadają wszystkie trzy opcje. Sterowanie klawiaturą jest najłatwiejsze, i z pewnością ogromna większość z Was jest przyzwyczajona właśnie do niej. Jednak prostota sterowania nie idzie w parze z dokładnością, co wpływa negatywnie na zachowanie samochodu. Sterując joyem albo kierownicą, możemy określać, jak bardzo skręcone są koła, albo jak mocno wciśnięty gaz czy hamulec. Tego komfortu stukając w klawisze nie uświadczymy. Nie znaczy to jednak, że gra na klawiaturze mija się z celem – nie zapominajmy przecież, że wóz rajdowy nie musi być obsługiwany tak czule jak np. bolid Formuły 1 (np. w „Monaco Grand Prix" sterowanie za pomocą klawiatury jest prawie nierealne).

Prowadzenie samochodu za pomocą kierownicy jest dość trudne, ale za to realistyczne i, co najważniejsze – dokładne. Wymaga co prawda przyzwyczajenia, ale efekt osiągnięty po dojściu do wprawy będzie świetny. Osiągane czasy będą lepsze, a jazda

Samochody z Napędem na 4 Koła



Subaru Impreza 300KM, mój ulubiony. Wymaga mocnej ręki i opanowania, ale odwdzięcza się super jazdą.

Ford Escort Cosworth 290KM, drugi po Subaru, jeździ się łatwiej niż Imprezą, ale jest wolniejszy.

Toyota Corolla WRC 290KM, nowość sezonu, nawet całkiem udana, choć raczej przegrywa z konkurentami zwrotnością i przyśpieszeniem.

Mitsubishi Lancer 300KM, mimo, że mam sentyment do japońskich wozów, to tym nie jeździ się najlepiej. Chociaż jest lepszy od Corolli.

ally

Część Pierwsza

bardziej płynna i jednocześnie bardziej widowiskowa. Pośrednim rozwiązaniem jest joystick, wymaga on jednak trochę przyzwyczajenia. Ogólnie więc, początkującym graczom polecam klawiaturę lub joya, ale prawdziwym zawodowcom – tylko kierownicę.

Dwa Czy Cztery Koła?

W „CMR" są dwie grupy samochodów – pierwszą stanowią samochody z napędem na jedną oś, drugą – na obie osie. Opinię o poszczególnych brykach przedstawiłem w ramce obok, więc nie będę się rozwodził nad ich różnicami. Postaram się za to odpowiedzieć na pytanie: samochód z jakim napędem wybrać? Najprostszymi w opanowaniu są wozy z napędem na przednią oś. Zaletą jest to, że podczas jazdy na zakręcie można trzymać gaz do dechy. Samochód jest wtedy „wyciągany" z zakrętu przez przednie koła i nie zarzuca tyłem na wszystkie strony. Wadą jest przyczepność podczas przyśpieszania, a raczej jej brak. Pół biedy, jeśli jedziemy po trasie asfaltowej albo szutrowej – wtedy można sobie jeszcze jakoś poradzić. Gorzej jest podczas jazdy po błocie, trawie lub śniegu. Zdarza się wtedy, że samochód „zakopuje się" i mimo, że koła kręcą się z ogromną prędkością, to ten i tak jedzie swoim tempem.

Zupełnie inaczej jest w wozach z napędem na cztery kółka. Zapewniają one „odejście" w każdych warunkach. Są jednak dużo trudniejsze do opanowania od „przednionapędowców", ze względu na tańczący na wszystkie strony tył. Zwłaszcza na zakrętach – gdy wciśniemy do oporu gaz – możemy być prawie pewni, że bez szybkiej i odpowiedniej kontry kierownicą tył w jednej chwili wyprzedzi przód – a wtedy tracimy bardzo dużo cennych sekund. Generalnie samochody z napędem na obie osie są lepsze jedynie w rękach doświadczonych kierowców. Początkujący niech lepiej wybiorą przedni napęd – jazda jest znacznie łatwiejsza (niestety – wolniejsza).





Go!

Najpierw należy zdecydować, który widok samochodu wybrać. Jest to głównie kwestia przyzwyczajenia, a zalety i wady poszczególnych widoków przedstawiłem w ramce, która powinna być gdzieś tu obok. Sama technika jazdy różni się w zależności od tego, jaki samochód wybraliśmy (napęd na 2 lub 4 koła). Po pierwsze – hamulca ręcznego należy używać z umiarem – nie można się nim posługiwać na każdym zakręcie. Używajmy go tylko wtedy, gdy mamy zakręt powyżej 90 stopni i chcemy go pokonać bez nadmiernego zmniejszania prędkości. Niekiedy jednak bardziej opłaca się skorzystać ze zwykłego hamulca i przejechać zakręt bez poślizgu, zwłaszcza podczas jazdy na asfalcie, gdzie przyczepność jest bardzo duża i samochód „klei" się do drogi. Lżejsze zakręty należy pokonywać następująco: w wozach przednionapędowych – mocniej przyhamować przed zakrętem, a sam łuk pokonywać z gazem wciśniętym do oporu. W wozach z napędem na 4 koła – lżej przyhamować przed zakrętem, a łuk przejechać na „luzie", dodając gazu tylko wtedy, gdy przód zacznie wypadać na zewnętrzną. To podstawowa recepta, zapewniająca w miarę dynamiczne pokonywanie zakrętów. Można ją oczywiście modyfikować – to tylko kwestia odpowiedniej praktyki i wyćwiczenia.



Następną sprawą są różnego rodzaju „przeszkody" – typu drzewa, kamienie, płotki, widzowie (o zgrozo!), itp. Musimy pamiętać, że samochód nie jest niezniszczalny, i każde zahaczenie o jedną z wyżej wymienionych atrakcji, kończy się zwykle uszkodzeniem silnika, układu kierowniczego, zawieszenia, czy też innej, równie ważnej części samochodu. Pamiętajmy więc – lepiej jeździć wolniej i szanować samochód niż rozwalać go o wszystko co się da, i dojechać do mety ledwo poruszającym się złomem. Zwłaszcza kiedy nie ma czasu na naprawę, i trzeba od razu rozpocząć kolejny odcinek specjalny.

Meta Pierwszego OSa.

To już chyba wszystko, czym mogę się z Wami na dzień dzisiejszy podzielić. Po resztę zapraszam do kolejnych odcinków poradnika. Zachęcam też do lektury przeglądu tras, który dla Was przygotowałem, i... do zobaczenia za miesiąc! ***Krzychoo***

Konfiguracja Wozu

Prawidłowe skonfigurowanie parametrów samochodu jest kluczem do sukcesu, warto jest więc wiedzieć, jak wprowadzone zmiany wpłyną na prowadzenie samochodu. Oto najważniejsze modyfikacje naszego bolidu.

Twardość Zawieszenia

W zależności od ukształtowania trasy, po jakiej jedziemy, musimy ustawić twardość zawieszenia. Jeżeli teren jest wyboisty (żwir, błoto, śnieg) najlepsze jest zawieszenie miękkie i wysokie. Samochód będzie co prawda bardziej się kołysał i przechylał na zakrętach, ale za to koła będą cały czas miały styczność z nawierzchnią. Do utwardzonych tras (np. asfalt) najlepiej jest zastosować twarde i niskie zawieszenie, gdyż wtedy samochód nie będzie się przechylał na zakrętach, i będzie jechał jak po szynach.

Przełożenia

Krótkie przełożenia najlepsze są na kręte trasy bez dłuższych prostych. Samochód ma wtedy zabójcze przyśpieszenie i szybko pokonuje krótkie odcinki między kolejnymi zakrętami. Długie przełożenia przydają się na długich prostych, na trasach gdzie mało jest zakrętów, i gdzie przyśpieszenie stanowi drugoplanową rolę.

Samochody z Napędem na 2 Koła



Renault Maxi Megane 250KM, mój ulubieniec w klasie wozów z napędem na jedną oś. Łatwy w prowadzeniu, zwrotny i szybki.

Seat Ibiza 230KM, mimo najsłabszej mocy, nie zostaje w tyle za konkurentami. Prowadzi się dość łatwo i przyjemnie.

VW Golf GTI 250KM, drugie miejsce w klasie przednionapędowców. Łatwy w prowadzeniu i mocny

Skoda Felicja 240KM, Powód do dumy naszych czeskich sąsiadów – naprawdę niezła bryczka, zwłaszcza dla początkujących.

Kraj: Nowa Zelandia



1. Wellsford

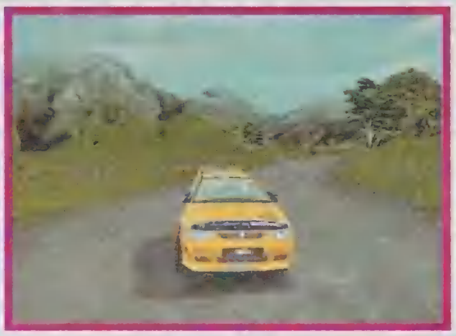
4,9km
Wczesny poranek
żwir
Trasa niezbyt trudna, choć jest kilka zdradliwych zakrętów, na które trzeba uważać.

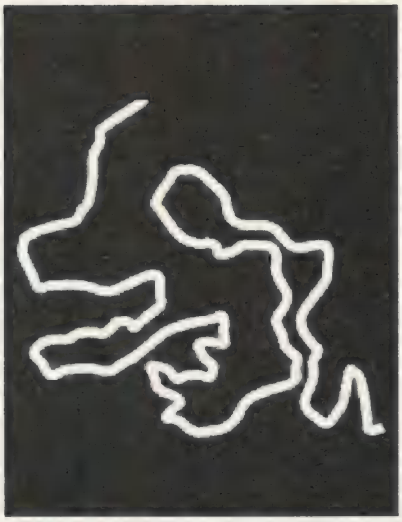


4. Glenbrook

5,1km
popołudnie
żwir
Trasa łatwa, mało ostrych zakrętów. Dodatkowym urozmaiceniem są rozmieszczone tu i ówdzie zabudowania.







2. Okahu

5,7km
Poranek
żwir
Trasa prowadzi częściowo przez kamieniołomy – jest tam sporo ostrych zakrętów. Po za tym dość łatwa i przyjemna.



5. Thames

5,1km
późne popołudnie
żwir (70%), błoto (30%)
Padający deszcz nie ułatwia zadania, uważaj też na kanały po bokach drogi.



3. Makaru

5,8km
Przedpołudnie
żwir (70%), błoto (30%)
Początkowo trudna (sporo ostrych zakrętów), potem jednak można się rozkręcić. Uważaj na „bramy".





6. Waihi

5,2km
wieczór
żwir(70%), błoto (30%)
Sporo ostrych, nieprzyjemnych zakrętów. Po za tym luzik.

Kraj: Grecja





1. Stanos

5,2km
wczesny poranek
piaszczysty żwir

Trasa kręta, brak jakichkolwiek dłuższych prostych. Polecam krótkie przełożenie.



4. Kariani

5,2km
popołudnie
piaszczysty żwir

Sporo prostych. Zakręty zdarzają się rzadko, ale jeśli już są, to bardzo ostre. Uwaga na kamienie, można zerwać zawieszenie.



2. Stagira

5,3km
poranek
piaszczysty żwir

Dużo prostych, ładne widoczki, ogólnie łatwa i przyjemna.

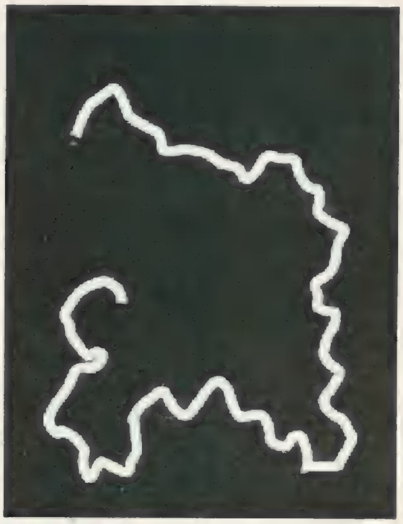




5. Avli

4,7km
późne popołudnie
żwir(70%), asfalt (30%)

Wreszcie trochę asfaltu, dzięki czemu mimo sporej ilości zakrętów trasa jest dość prosta. Możesz spróbować pojechać z twardym zawieszeniem.



3. Embesos

4,6km
popołudnie
piaszczysty żwir

Mimo, że ma sporo zakrętów, jest łatwa. Pod koniec ma długą prostą więc ustaw średnie przełożenia.



6. Krinides

4,7km
wieczór
piaszczysty żwir

Sporo zakrętów, dość trudna i nieprzyjemna.



Hopkins FBI



Bycie agentem FBI to nie jest bułka z masłem. Ani nawet z margaryną. Dlatego też, aby Was nie skazywać na samotną konsumpcję tego dania, przygotowaliśmy pełną solucję gry.





Dzień zacząłem od przeszukania kanapy po lewej. Zabrałem kluczyki. Pod telewizorem był mój służbowy rewolwer, a na stole śrubokręt. Otworzyłem stojące pod domem auto i pojechałem do banku, gdzie właśnie był napad. Jednemu z krawężników pokazałem legitymację FBI. Skierował mnie do szefa – niejakiego Andersona, który stał obok. Sierżant nakreślił sytuację, dał też megafon. Postanowiłem sam poprowadzić negocjacje. Obiecałem rabusiom helikopter, ale pod warunkiem że wymienią zakładników na mnie – w końcu za to mi płacą. Po krótkiej przerwie z dachu zebrałem schemat bomby. Znalazłem ją na dole, za koszem na śmieci i otworzyłem śrubokrętem. Na półkach za ladą po lewej leżał przecinak do kabli. Użyłem go na bombie następująco – żółty, zielony, czerwony. Ufff...

Na Tropie

Dostałem zgłoszenie. Na pustej parceli odnaleziono pozostawiony przez terrorystów helikopter. Na miejscu przepytałem śledczego, z kosza na śmieci zabrałem kawał mięsa, butelkę, a spod papierka po hamburgerze – sznurowadło. Zawiozłem je do laboratorium, obiecali zbadać i oddzwonić. W moim biurze w siedzibie FBI otworzyłem górną szufladę biurka. Znaleziony tam klucz pasował do szafki obok. Zabrałem granaty. Hasłem do komputera było oczywiście Hopkins. Poczytałem sobie śmieci. Od recepcjonistki dowiedziałem się, że szef jest w swym pokoju. Zapytałem go o podwyżkę, i po przyjacielskiej rozmowie udałem się jeszcze do sąsiedniego biura porozmawiać z Samantą. Kolacja u niej była nadal aktualna, jak zwykle o 8. Pojechałem na basen (przy prawym krańcu miasta), rzuciłem psu mięso i zebrałem kanister. Z powrotem w biurze recepcjonistka powiedziała, że mam zadzwonić do laboratorium i podała numer. Profesorek zdradził wyniki sekcji sznurowadła – dalszych śladów należało szukać w lesie.



Las był tylko jeden – niedaleko pustej parceli. Z łódki zabrałem linę i zarzuciłem ją na wystający po przeciwnej stronie jeziora patyk. W lesie od razu przygotowałem spluwę, i niczym Rambo prułem do wychodzących z różnych stron bandziorów. Przy okazji szedłem cały czas w lewo. Stojącą na końcu szopę potraktowałem granatem.

Knockin' On Heaven's Door

I... w ten sposób przekonałem się naocznie o istnieniu życia pozagrobowego. Porozmawiałem ze Świętym Piotrem i innymi duszyczkami w poczekalni. W barze po prawej wybrałem orzeszki z automatu i gwizdnąłem rzutki (teraz już na pewno wylądujęw piekle). Zaś dalej po prawej znalazłem – łaaaaał – koedukacyjny prysznic. Z półki po lewej pożyczyłem perukę i ciuszki. Użyłem ich, po czym postanowiłam poderwać strażnika w sali kolumnowej. Zaproponowałam orzeszki i drinka. Nie oparł się memu czarowi. Za drzwiami było centrum sterowania. Przełączyłam... tfu, przełączyłem dźwignię po prawej, po czym stojąc w teletransporterze rzuciłem w przycisk strzałkami. He he, wracamy do domu.

Po Trupach

Zabrałem z ziemi 20 dolców i wróciłem do miasta. Pojechałem do Samanty (na południe od laboratorium). W domu było podejrzanie cicho. Z niebieskiej wazy zabrałem gumę do żucia, którą natychmiast skonsumowałem, a z szuflady poniżej – zapalniczkę. Pistoletem przestrzeliłem zamek w drzwiach do łazienki, a brakujący bezpiecznik w skrzynce uzupełniłem papierkiem po gumie. Wlazłem do środka i tradycyjnie zacząłem od szuflad (tabletki nasenne). Zabrałem też szmatkę i odsunąłem kurtynę. Err... zaczyna się robić psychopatycznie. Zabrałem lusterko i przeczytałem wiadomość od Berniego. W biurze znalazłem małą paczkę. W środku była kaseta, którą obejrzałem u Samanty. Ślad prowadził na miejski basen.



Użyłem lusterka na wodzie, przeczytałem wiadomość i pojechałem do muzeum. Tam postanowiłem w sensie dosłownym rozgrzać Ludwika XIV. Użyłem szmaty na kanistrze z benzyną, szmatę włożyłem do butelki, podpaliłem zapalniczką i cisnąłem do kominka za figurą. Znalazłem kolejną zagadkę (i ciało – kto oglądał film „Siedem"?). Czas do kina. Cieciowi na schodach okazałem upoważnienie w postaci banknotu 20$. W pokoiku na górze włączyłem projektor, wetknąłem wtyczkę do kontaktu i pobiegłem na

widownię. Przeczytałem wiadomość i udałem się na strzelnicę. Użyłem stanowiska nr 5 i przestrzelałem tarczę. Wziąłem kluczyk i kasetę. Obejrzałem ją w domu u Samanty. Kluczykiem otworzyłem szafkę w jej biurze. Wprowadziłem hasło do komputera i poczytałem o zniknięciach naukowców. Opowiedziałem o wszystkim szefowi, podpisał delegację na wyspę Kondora. Na lotnisku czekał już na mnie licencjonowany mechanik. Cóż, widocznie FBI ma dziury w budżecie...

Wyspa Kondora

Z muszli zabrałem monety, w miasteczku łopatę. Rozmówiłem się z tubylcami i turystami. Ci ostatni grali w 4-2-1. Dałem im monety i zgarnąłem główną wygraną. Za 70 dolców w pobliskim sklepie kupiłem wędkę (użyłem na niej kasy). Teraz poszedłem na plażę, gdzie zaczynałem swój pobyt na wyspie. Kopałem w piasku tak długo, aż znalazłem robaka. Nadziałem go na wędkę i ruszyłem na molo (z miasteczka, prawy-dolny róg ekranu). Złowiłem śledzia, którego podarowałem dla kota przy fabryce (z miasteczka na lewo). Wybrudzonego doktorka odwiedziłem w barze. Wrzuciłem mu tabletki nasenne do szklanki i zabrałem kwit do pralni. Po chwili dysponowałem już marynarką, z której wyciągnąłem przepustkę. Tak wszedłem do fabryki.

Fabryka Usinex

Babce w recepcji powiedziałem, że jestem z firmy ubezpieczeniowej. Pozwoliła mi zwiedzić fabrykę. Na pierwszym piętrze w biurze była kartka ze spinaczem do papieru, który zabrałem. Z sąsiedniego biura wyniosłem pudełko zapałek, znalezione po przeszukaniu biurka. Na czwartym piętrze z kolei, przy roślince w laboratorium leżały rękawice. Użyłem ich i zjechałem na drugie piętro. Odłączyłem odkurzacz i spinaczem zrobiłem krót+kie spięcie w instalacji. W biurze obok podpaliłem zapałkami kosz na śmieci. Dzięki temu dostęp do pokoju strażników na 3 piętrze stał się wreszcie możliwy. Zabrałem stamtąd kartę dostępu, której użyłem na slocie w windzie (pod „cyferkami"). W hali użyłem jej raz jeszcze, w maszynie po prawej. Wszedłem do nowej windy. Pod wodą sterowałem łodzią, aż znalazłem podmorską kryjówkę Berniego.

Podwodna Baza

W koszu na śmieci znalazłem brylant. Użyłem go na laserze, a potem wlazłem do leżącej na podłodze trumny. Z kostnicy zabrałem butelkę z gazem, antidotum i strzykawkę z półek. Zobaczyłem też ciało Samanty. Teleportowałem ją. Przed wyjściem na korytarz zgrałem grę ;-) Na zewnątrz czekała mnie... strzelanka a'la „Wolfenstein 3D" (gdzie są stafe'y?).





Najpierw dobrnąłem do sektora 2 i wszedłem do drzwi (spacja). Przyciskiem wyłączyłem centralny wiatrak, użyłem na sobie antidotum i wcisnąłem butlę z trucizną w puste miejsce. Włączyłem wiatrak. Znalazłem teraz kloniarnię w sektorze pierwszym. Pobrałem swą krew do strzykawki i użyłem na otworze w maszynie. Zrobiłem własnego klona, który od razu kopnął w kalendarz.

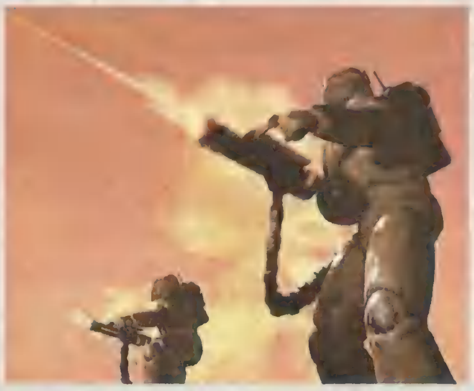
Klony i Bernie

W poczekalni pożyczyłem nóż od jednej z duszyczek. Pod prysznicem spotkałem Samantę, której wyjaśniłem, że jej potrzebuję na Ziemi. Udaliśmy się do teletransportera. Po operacji przeciąłem nożem kabel pod maszyną. Tak mi podpowiedział instynkt. Już chwilę później okazało się, że jak zwykle się nie myliłem. Wróciłem do postaci Hopkinsa w bazie. W sektorze trzecim znalazłem jeszcze jeden pokój z dziwną maszynerią. Przełączając przycisk na konsolecie ożywiłem ciało Samanty. W sektorze 1 znalazłem potężny przeszklony pokój, z rodzajem dużego teleportu pośrodku. Przeprowadziłem tam siebie i Samantę. Ja nacisnąłem jeden przycisk, ona drugi. Wskoczyłem do tunelu.

A teraz siedzę sobie w domu. W FBI słabo płacą, więc muszę jakoś dorobić do pensji. Postanowiłem napisać grę... jak by tu ją nazwać. Może „Hopkins FBI"? ***Piotres FBI***



Dune 2000



Witam! Przed Wami druga część solucji „Diuny 2000". W tym miesiącu przypadł mi (tj. Kayackashowi) zaszczyt zastępowania naszego czołowego redakcyjnego stratega - Jagda 52. Przed Wami kampania Harkonenów, w której banalne trzy pierwsze misje pozwoliłem sobie pominąć.



HARKONENI

Misja 4

Twoje zadanie będzie się sprowadzało do wysłania w kosmos wszystkich znajdujących się na mapie jednostek wroga. Miejsce, w którym zaczynasz grę świetne nadaje się do obrony, dzięki temu, że Twoja baza znajduje się na wzgórzu, na ataki ciężkiego sprzętu narażony będziesz jedynie od północy. Powinieneś się też spodziewać odwiedzin wrogiej piechoty, która będzie wspinać się po niedostępnym dla czołgów zboczu na południu. Kiedy już rozbudujesz do rozsądnych rozmiarów swoją bazę, wyślij grupę czołgów i wykończ znajdującą się na północy wieżyczkę. Potem zajmij się Freemenami - na ich Sith wyślij trzy czołgi i kilka trike'ów (nie zapomnij jednak o zostawieniu sił do obrony bazy). Kiedy zaczniesz ją ostrzeliwać zbiegną się krążący po okolicy Freemani. Najprościej będzie, jeżeli rozgnieciesz ich czołgami, a tych, którzy przeżyją uśmiercisz Trike'ami. Kiedy z sitha pozostaną zgliszcza, wycofaj swoje siły do bazy. Teraz skoncentruj się na obronie przed coraz silniejszymi atakami Atrydów oraz tworzeniu armii. Kiedy będziesz już miał około dwudziestu czołgów i trike'ów, zacznij przygotowywać się do natarcia. Dobrze byłoby, gdybyś wcześniej oczyścił trasę przejazdu z czerwi, które zjadając kilka z wysłanych pojazdów mogą zmienić losy całej bitwy. Kiedy to będzie zrobione, odeprzyj kolejny atak i rusz do natarcia (nadal budując w bazie czołgi). Postaraj się, aby do wrogiej bazy najpierw wjechały czołgi, a dopiero za nimi trike. Zacznij od zniszczenia wieżyczek, po czym „wyłącz" fabryki i koszary. Kiedy z bazy Atrydów i freemanów nie pozostanie nic prócz zgliszcz, misja zakończy się powodzeniem.



Misja 5

Tym razem będziesz musiał obronić Outpost znajdujący się na południe od twojej bazy. Nie będzie to zadanie łatwe zwłaszcza że od początku będziesz zalewany przez wrogie jednostki. Zacznij od wybudowania baraków tak blisko Outpostu, jak to tylko możliwe. Wyślij także swoje siły, aby wesprzeć dwie wieżyczki broniące doń dostępu. Dobrze byłoby również, gdybyś obudował go murem, który choć przez chwilkę powstrzyma wrogie pociski przed zagłębieniem się w cenną konstrukcję. Dopiero teraz możesz wybudować rafinerię (generalnie staraj się, aby Twoja baza była jak najbardziej „przyklejona" do ochranianego Outpostu). Odpierając ciągłe ataki Ordosów powinieneś zadbać o rozbudowę bazy, armii i przede wszystkim wieżyczek obronnych. Wróg nacierać będzie głównie z południa i wschodu koncentrując się na Outpoście. Tam też zbierz główne siły, nie zapomnij jednak o obronie północno-wschodniej części bazy, gdzie będziesz odwiedzany przez mniej liczne oddziały wroga. W miarę możliwości staraj się tworzyć grupę bojową, która zajmie się małą bazą Ordosów na południu (nie byłoby źle, gdybyś zdobył znajdujące się tam fabryki i elektrownie). Jeżeli uda Ci się ta sztuczka, jedno źródło ataków zostanie wyeliminowane. Teraz czeka Cię odpieranie częstych ordoskich ataków i przygotowanie kontrnatarcia. Utwórz dwie grupy uderzeniowe - pierwsza powinna składać się głównie z ciężkiej piechoty i ewentualnie lekkich pojazdów, podczas gdy druga zawierać powinna czołgi i Trike'i. Twój atak powinien być doskonale zgrany w czasie - najpierw piechotą uderz na południowe wejście do bazy, by po chwili wejść do niej głównymi siłami na północy. Tradycyjnie zajmij się najpierw wszystkimi fabrykami i koszarami, dopiero potem zaś rafineriami i elektrowniami.





Misja 6

Ordosi, którzy od pewnego czasu dostają tęgie lanie na wszystkich frontach postanowili wzmocnić się nieco korzystając z Ixjańskiej technologii. Nie można do tego dopuścić, zostajesz więc wysłany, aby zniszczyć wrogi port kosmiczny. Ponieważ w tej misji Twoje cele będą jak najbardziej ofensywne, nie baw się w budowę setek wieżyczek, tylko zastąp je pojazdami, które na czas natarcia na wrogie instalacje będą wspierać grupę uderzeniową, po czym znów wycofają się, aby bronić bazę. Na początek zajmij się neutralną bazą, której rafineria wypełniona jest po brzegi przyprawą. Zacznij od niszczenia wszystkiego, co może Ci w jakikolwiek sposób zagrozić, a następnie zajmij silosy i rafinerię. Dobij pozostałe jednostki wroga i wróć do bazy, aby dokonać niezbędnych napraw. Kiedy wszystkie Twoje jednostki będą jak nowe, zabierz się za mniejszą bazę Ordosów, która z każdą chwilą stawać się będzie większym zagrożeniem. Kiedy i ta przeszkoda przestanie istnieć, zbierz siły do ostatniego ataku na główną bazę Ordosów. Obok swoich wojaków ustaw kilku inżynierów. Wszy-







stkie uzbrojone jednostki powinny związać w walce instalacje obronne wroga, podczas gdy inżynierowie wślizgną się niepostrzeżenie i zajmą Starport. Teraz wystarczy go tylko sprzedać i możemy zabierać się do kolejnej misji. Jeszcze jedna uwaga: im szybciej rozprawisz się z wrogiem, z tym mniejszą liczbą Deviatorów będziesz musiał się bawić.

Misja 7

Kolejna misja, którą zakończyć można tylko niszcząc wszystko, co się rusza. Mamy też cel drugorzędny (zniszczenie Hi-Tech Factory), który jednak zawiera się w tym pierwszym, najważniejszym. Zaczynasz przy atrydzkim Construction Yardzie – zaraz po jego zdobyciu zaczną się nieustające ataki z zachodu i wschodu. Aby zmniejszyć nieco ich impet, obmuruj zachodnie podejście. Nie będzie Cię to kosztować fortuny, pozwoli natomiast ograniczyć straty poniesione w czasie obrony bazy (no i zmniejszy trudy prowadzenia walki na dwa fronty). Kiedy odeprzesz pierwszy atak, zacznij budować bazę (kładąc szczególny nacisk na instalacje obronne). Kiedy już szczelnie obudujesz się wieżyczkami, będziesz mógł skoncentrować się na tworzeniu innych budowli i zbieraniu sił do natarcia na bazy Atrydów. Kiedy już tego dokonasz, wyślij swe oddziały na północ, a potem zachód, aby zajęły się stojącą tam sobie mniejszą bazą Atrydów. Znajduje się ona na zachód od Ciebie, ale jeżeli podjedziesz do niej tak, jak napisałem wcześniej, trafisz na tylne wejście prowadzące wprost do centrum bazy. Na początku zajmij się elektrowniami i wieżyczkami, po czym zdobądź wrogie silosy i rafinerię. Powinieneś mieć już również możliwość przeprowadzania ataków z powietrza – w pierwszej kolejności wysyłaj je na Hi-Tech Factory. Od tego momentu koncentruj się tylko i wyłącznie na zwiększaniu liczebności swojej armii. Uderzenie na wrogą bazę rozpocznij na południu, gdzie znajdują się jego elektrownie. Po ich wyeliminowaniu posuwaj się na północ i niszcz wszystko, co się da (nie zasilane wieżyczki przestaną stanowić jakiekolwiek zagrożenie).

Misja 8

Ordosi już ledwo zipią; świadomi bliskiego końca sprzymierzyli się z Atrydami, co w ich mniemaniu ma ocalić ich skóry. Twoim zadaniem będzie ostateczne rozprawienie się z tymi pierwszymi, w czym z pewnością pomogą Ci głowice nuklearne „Death Hand". Znajdująca się pod Twoim dowództwem baza położona jest w miejscu bardzo dobrym do obrony. Od początku musisz być przygotowany na ataki sabotażystów, którzy stanowić będą śmiertelne zagrożenie dla Twojego Construction Yarda. Kiedy tylko posta-









wisz podstawowe budowle, odetnij północne wejście do bazy. Ma to dwie zalety – skieruje wrogie jednostki nacierające z tego kierunku do węższego zachodniego wejścia i sprawi, że będziesz miał swoje poletko przyprawy. Najważniejsze budowle staraj się stawiać jak najdalej od krawędzi bazy i utwórz wokół nich wewnętrzny pierścień obrony składający się z wieżyczek rakietowych, których zadaniem będzie odpieranie wrogich ataków z powietrza. Kiedy stwierdzisz, że Twoja obrona wytrzyma wszystko, dobuduj jeszcze kilka wieżyczek i zabierz się do tworzenia armii. W pewnej chwili zostaniesz zaatakowany przez żółtych najemników. Kiedy ich odeprzesz, złóż wizytę w ich bazie i niczego nie niszcząc zajmij znajdującą się tam fabrykę ciężkiego sprzętu. Od tego momentu będą oni walczyć po Twojej stronie. Natychmiast umocnij bazę nowych sprzymierzeńców i przygotuj się na atrydzki atak na nią. Potem nastąpi okres względnego spokoju, podczas którego powinieneś zająć się wzmacnianiem swej armii i zasypywaniem bazy Ordosów głowicami nuklearnymi (koncentruj się na Starporcie i IX Research Center). Atrydów na razie zostaw w spokoju – będą przypominać o sobie jedynie atakami z powietrza. Utwórz dwie armie: pierwsza będzie miała za zadanie obejść bazę Ordosów i uderzyć na ich tyły, druga natomiast stacjonując na północ od niej odpierać będzie natarcie Atrydów. I tu właściwie misja się kończy, bo Atrydzi widząc bezcelowość swej walki ogłoszą neutralność. Jeżeli w tym momencie po Ordosach pozostało jedynie wspomnienie, to właśnie skończyłeś misję. Jeżeli natomiast coś się tam jeszcze tli, to po chwili Atrydzi rozmyślą się i będą kontynuować walkę.

Misja 9

Po wyeliminowaniu Ordosów na Diunie pozostałeś już tylko Ty, Atrydzi i siły Imperatora. Twoim ostatnim zadaniem na pustynnej planecie będzie ich zlikwidowanie. Nie będzie to jednak łatwe, gdyż dysponują oni silnymi armiami i doskonale ufortyfikowanymi bazami, które są w stanie odeprzeć nawet najbardziej zmasowane ataki. Zacznij od budowy obrony – jest to w tej misji podstawą sukcesu, gdyż ciągłe ataki wroga nie pozwoliłyby Ci skoncentrować się na budowie armii. Przygotowania do kontrnatarcia nie mogą jednak trwać zbyt długo, bo z każdą chwilą wrogom przybywa instalacji, obronnych. Ponieważ od wyboru terytorium, na którym toczyć się będą walki zależeć będzie sposób przejścia misji, postanowiłem napisać dwa rozwiązania.

PÓŁNOC

Zacznę od momentu, w którym będziesz już miał wybudowaną obronę i pokaźnych rozmiarów armię (nie zapomnij o inżynierach!). Wyprowadź swoje siły z bazy i natychmiast rozpocznij budowę kolejnego oddziału. Najpierw rozpraw się z imperialną bazą na północy. Atakując główne wejście przyciągnij uwagę obrony, by po chwili wparować od tyłu inżynierami. Teraz zrównaj z ziemią znajdującą się w centrum mapy małą bazę Atrydów i zaatakuj północne skrzydło głównej bazy Imperatora. Zacznij od zniszczenia elektrowni i fabryk, potem posuwaj się w kierunku pałacu (oczywiście niszcząc wszystkie napotkane po drodze jednostki i budowle). Po wykończeniu Imperatora dołącz do swej armii wybudowane w międzyczasie jednostki i zmieć z powierzchni ziemi główną bazę Atrydów. Zacznij od zniszczenia pałacu, po czym tradycyjnie już koncentruj się na elektrowniach i wszelkiego rodzaju





fabrykach. Teraz pozostaje Ci już tylko zniszczyć ostatnią atrydzką bazę i cieszyć się ze zwycięstwa.

POŁUDNIE

Zacznij od unowocześnienia swojej fabryki ciężkiego sprzętu. Pozwoli Ci to na wybudowanie MCV, który natychmiast powinien się zmienić w Construction Yard. Następnie ufortyfikuj swoją bazę i zacznij budować armię. Kiedy ta będzie gotowa, wyślij ją na bazę Imperatora. Najpierw zajmij się zniszczeniem lewego jej skrzydła, po czym udaj się w kierunku centrum (dobrze by było, gdybyś przejął Construction Yard i rafinerię). Teraz posuwaj się na zachód niszcząc wszystko, co stanie Ci na drodze. Jeżeli nie przeoczyłeś po drodze żadnych elektrowni, to wyglądające groźnie z daleka wieżyczki rakietowe, które strzegą pałacu Imperatora, nawet nie drgną. W międzyczasie musisz utrzymać prowadzący do atrydzkiej bazy most, którym na pomoc Imperatorowi jechać będą ich jednostki. Po jego załatwieniu wyślij mostem oddział, który zaatakuje atrydzką bazę, podczas gdy główne siły natrą na nich od zachodu. Zaatakowani z dwóch stron przeciwnicy szybko pójdą w rozsypkę i przestaną stanowić jakiekolwiek zagrożenie. Po ich unicestwieniu udaj się na południe i niszcząc po drodze najemników, uderz w miękkie podbrzusze ostatniej atrydzkiej bazy.

ORDOSI

Zaczniemy i tym razem od misji 4, gdyż początek każdej kampanii jest właściwie bliźniaczy dla wszystkich ras. Dopiero od „czwórki" zaczyna się prawdziwe kombinowanie. Dla Was, weteranów żadne wstępy nie są potrzebne, dobrniecie do tego momentu błyskawicznie. A wtedy...

Misja 4

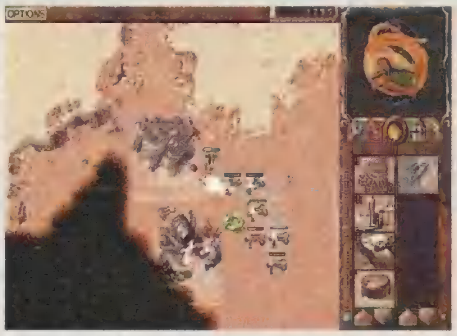
Twoim zadaniem w tej misji będzie zdobycie wrogiego Outpostu. Wróg nie będzie Cię odwiedzał zbyt często, więc o obronę bazy również nie trzeba się będzie martwić. Od razu rozpocznij budowę czołgów, Raiderów i małej grupki inżynierów. Na północy znajduje się przejście strzeżone przez trzy Trike'i – pogoń je i podciągnij w to miejsce resztę oddziałów (pamiętaj, aby inżynierowie trzymali się nieco z tyłu). Zaatakuj wschodnią część bazy (dwie wieżyczki) i odeprzyj ewentualny kontratak jej obrońców. Teraz wjedź do środka i zlokalizuj Outpost. Potem zrób wyłom w okalającym go murze i wprowadź do środka inżynierów.

Misja 5

Fajna misja. Tym razem będziesz musiał zgromadzić 25000 kredytów. Zaczynasz bez MCV, ale nie przejmuj się. Obok miejsca w którym zaczynasz jest mała baza Atrydów (najpierw wywab obrońców, a potem załatw wieżyczki) – wystarczy zająć znajdujący się w niej Starport (dobrze byłoby zdobyć również elektrownie), a w Twoje rączki wpadnie nowiutki

MCV. Natychmiast rozpocznij budowę bazy. W tej misji nie musisz niszczyć wszystkich wrogich jednostek, więc nie buduj wielkich armii, tylko skoncentruj się na obronie i ochronie dla żniwiarek. Tworząc bazę nie zapomnij o silosach. Nie piszę tego ot tak sobie – jeśli się zagapisz, możesz stracić dużo czasu wywalając zebrany melanż koło wypełnionej po brzegi rafinerii. Wypadałoby też kupić dwa, trzy Carryalle – znacznie skróci to czas potrzebny na zebranie wymaganej kwoty. Właściwie ciężko jest tej misji nie przejść: wrogowie atakują często, ale małymi siłami. Po zarobieniu 25000 kredytów misja skończy się.





Misja 6

Twoje zadanie sprowadzać się będzie do obrony Starportu i zrównania z ziemią dwóch wrogich baz. Od początku zajmij się fortyfikowaniem Starportu i własnego przybytku. Ataki wroga nie będą silne, ale dosyć upierdliwe. Na chwilę przed przybyciem oczekiwanej dostawy broni Twoi oponenci uderzą jednocześnie, jeżeli jednak przygotowałeś się na ich przyjęcie, to nie sprawią Ci większego kłopotu. Potem będziesz miał trochę spokoju. Wykorzystaj ten czas na zorganizowanie dużej armii, którą następnie podziel na dwie grupy. Pierwszą (słabszą) zostaw do obrony bazy i Starportu, drugą wyślij, aby rozprawiła się z jedną z wrogich baz. Uderz na nią z najsłabiej bronionej strony i wyczyść od środka. Na koniec zajmij się nie zasilanymi wieżyczkami i wróć do bazy. Następnie wyliż rany i powtórz manewr z drugą wrogą bazą.

Misja 7

Najemnicy wynajęci przez Twój dom mają problem – zostali zaatakowani przez Atrydów i siły imperatora. Na Tobie spocznie obowiązek bronienia nieboraków. Baza najmitów jest bardzo rozsądnie usytuowana – aby móc się czuć w miarę bezpiecznie wystarczy zamurować wejścia na północy i południu (zostaw niewielkie, dobrze bronione przerwy w murze, którymi wyjeżdżać będą najemnicy). Aby czuć się niemal zupełnie bezpiecznie postaw w środku bazy kilka dodatkowych wieżyczek rakietowych, które odpędzą wrogie ataki z powietrza. Przez cały czas zajmuj się gromadzeniem armii i obroną bazy. Po jakimś czasie najemnicy ruszą do ataku na jedną z baz wroga. Asystuj im unieszkodliwiając wieżyczki strzegące bramy wejściowej oraz później eliminując kolejnych obrońców. Troszcz się przede wszystkim o najemników, bo jeżeli poniosą zbyt duże straty, dadzą sobie spokój i przestaną walczyć po Twojej stronie. Kiedy z bazy nic nie zostanie, wycofaj się i dokonaj niezbędnych napraw. Potem czekaj, aż Twoi sojusznicy odnowią siły i ruszą na główną bazę wroga. Podążaj za nimi i za pomocą Deviatorów przejmuj wszystkie wrogie jednostki, które wyjadą im naprzeciw. Następnie wyślij na przód czołgi oblężnicze i pomóż najemnikom załatwić napotkane wieżyczki. Teraz wycofaj się, uzupełnij poniesione straty, po czym razem z najemnikami uderz ponownie, tym razem na główne wejście do wrogiej bazy. Kiedy stanie ono otworem wparuj do środka i wymieć bazę od środka.





Kiedy "wyłączysz" całą bazę wrogie siły pójdą w rozsypkę i z pozbyciem się ich nie będzie większego problemu.





Misja 8

Twoi wrogowie widząc bliski koniec zjednoczyli się licząc, że uda im się w ten sposób przetrwać ciężkie czasy. Udowodnij im w jakim są błędzie. Twoja baza nie jest najlepiej położona, ta więc będziesz się musiał strasznie napocić, aby odeprzeć ataki połączonych sił Atrydów, Harkonenów i Imperatora. Zacznij od opancerzenia swojego miękkiego podbrzusza na południu i przygotuj się na dwa, następujące jeden po drugim szturmy wrogich jednostek. Po tych atakach będziesz miał trochę czasu na rozbudowę bazy. W międzyczasie sprzymierzeni z Tobą najemnicy będą się również rozwijać, ale nękani atakami z powietrza szybko znikną z mapy. Aby temu zapobiec wyślij im do pomocy część swych sił. Po jakimś czasie ataki najemników osłabią obronę Atrydów. Przyłącz się wtedy do szturmu na ich bazę i posuwając się od zachodu niszcz wszystkie elektrownie, jakie napotkasz. Staraj się w miarę możliwości przejmować napotkane fabryki, oraz atrydzki pałac (porwij się na niego dopiero po odcięciu zasilania od chroniących go wieżyczek). Teraz skieruj się na południe i zniszcz imperialną bazę. Dobrze by było, gdybyś przejął znajdującą się tam fabrykę ciężkiego sprzętu. Odsapnij troszeczkę i przeprowadź ostateczny szturm na twierdzę Harkonenów. Jeżeli zaatakujesz od strony mostu nie powinieneś mieć większych problemów. Twoi wrogowie nie mają tam prawie żadnej obrony i szybko dadzą za wygraną.

Misja 9

Tradycyjnie już rozpocznij od stworzenia prowizorycznej linii obrony, która powstrzyma kilka pierwszych ataków. Na tyłach staraj się budować bazę. W tej misji, podobnie, jak w dwóch poprzednich będziesz wspierany przez najemników. Na początku większość wrogich ataków koncentrować się będzie właśnie na nich. Oczywiście możesz zostawić ich własnemu losowi, ale po jakimś czasie zacznie brakować Ci tych kilku dodatkowych jednostek, które zapewniali.

Podobnie jak w kampanii Harkonenów, tu również strategia zależy od wyboru terytorium, na którym toczyć się będzie walka.

ZACHÓD

Kiedy zorganizujesz się już wystarczająco weź się za Harkonenów. Najprościej będzie zaatakować ich bazę od północy. Jedź wzdłuż północnej krawędzi mapy i zniszcz wieżyczkę. Następnie dokonaj wyłomu w murze i wparuj do środka. Przez powstałą dziurę wpuść inżynierów i zajmij pałac. Od razu wyślij w kosmos (Death Handem) IX Research Center i ciężką fabrykę na południu. Reszta bazy Harkonenów nie będzie trudna do zniszczenia. Teraz posuwaj się na południe i zajmij pałac w bazie (wreszcie będziesz mógł poszaleć Sardaukarami) imperatora. Możesz wreszcie trochę odetchnąć i wzmocnić swoje mocno nadwerężone siły. Kiedy najemnicy rozpoczną szturm na bazę Atrydów, przyłącz się do nich, a i ta forteca padnie bardzo szybko.

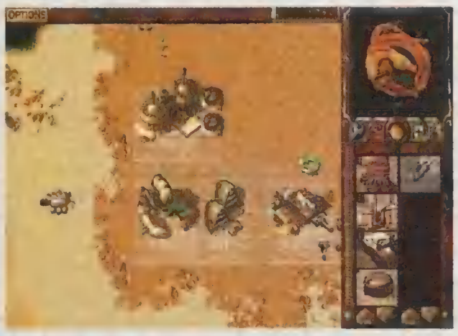
WSCHÓD

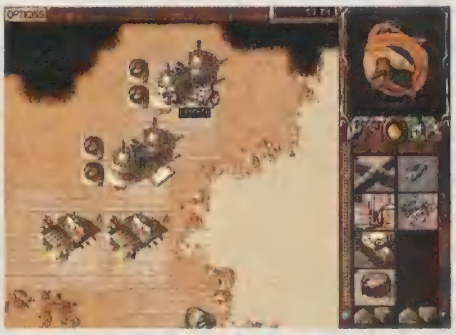
Na tej planszy pierwsza pod topór powinna pójść baza Imperatora. Najpierw zajmij się wschodnią jej częścią. Zanim przystąpisz do właściwego szturmu, powystrzelaj to co możesz z zewnątrz. Dopiero teraz wjedź do niej południowo-wschodnim wejściem. Jako, że obrona tej części bazy nie należy do najsilniejszych, nie powinieneś mieć z nią większego problemu. Po wyeliminowaniu wszystkich znajdujących się tam elektrowni, weź się za drugą część bazy. Kiedy już będzie po wszystkim, odsapnij troszkę i ruszaj na Atrydów. Najpierw zaatakuj północne skrzydło ich fortecy, po czym zniszcz znajdujące się na wschodzie elektrownie. Nie broniona baza bardzo szybko stanie się Twoim łupem, nie zapomnij jednak o zajęciu atrydzkiego pałacu (freemani!!).

Baza Harkonenów wydaje się być ciężka do zdobycia, ale wystarczy wysłać pod osłoną czołgów kilku sabotażystów, aby wysadzili wieżyczki rakietowe, a dalej nie będzie już z nią problemu.

No i to by było na tyle. ***Kayackash***







ZE SPEAKEREM... PRECZ! CZAS NA POLIFONIĘ.

Co tak pięknie gra?

Każdy z nas ma w swoim sprzęcie urządzenie zwane potocznie kartą dźwiękową. O tym, czy potrafi ono wydać z siebie jakikolwiek dźwięk, decydują nie tylko umieszczone tam przetworniki, ale i odpowiednie ujście". Z tym zaś bywa bardzo różnie.



Większość z nas stosuje rozwiązania zwane potocznie „partyzantką". Polega to na podłączaniu do naszego peceta wszelkiego rodzaju wynalazków własnej produkcji, wieży ojca, radia mamy etc. Oczywiście istnieje też (chyba niewielka) grupa osób, które wyposzczone rzuciły sie na monitory piętnastocalowe z zainstalowanymi głośnikami licząc na „wash & go". Z własnego doświadczenia wiem, że w obu typach wypadków delikwenta (lub jego sprzęt) po jakimś czasie brał szlag. A rozwiązanie jest pod reką. Wystarczy sięgnąć po najnowszą ofertę firmy Multi–Styk i wybrać z niej coś dla siebie. My, specjalnie dla Was, postanowiliśmy przetestować trzy typy tych urządzeń, starannie selekcjonując je mając na uwadze kryterium cenowe. Do boju więc...

SV 860 SL

To prawdziwy smok, wśród modeli oferty Multi–Styka. W zestawie jaki zapakowany jest do pudełka, znajdziemy nie tylko dwa głośniki, ale i specjalny wzmacniacz, pełniący także rolę subwoofera. Ten niezły gadżet, dający nam możliwość regulacji tonów niskich, może spowodować gwałtowne zejście „ser-



cowych" sąsiadów. Kolumna ta ma przenoszenie w zakresie 50–350 HZ, a głośniki boczne 150–20 000 HZ. Moc wynosi 160 W, co może dziwić, ale... O ile wydawać by się mogło, że ów „trzon" jest niezbyt wielkim osiągnięciem technicznym, to umożliwiona nam regulacja tonów niskich znacząco wpływa na odbiór. Zaskoczeniem była także wysoka wydajność dołączonych dwóch głośniczków, ich gabaryty w żaden sposób nie wskazywały na tak wysoką jakość... coś co miało 15x15 centymetrów nie zacharczało nawet przy zwiększeniu głośności do około 80% możliwości zestawu, co jest wynikiem bardzo dobrym. Głośniki przeznaczone są do montażu NA monitorze (dzięki załaczonym plastikowym łapkom), zaś dzięki umieszczeniu na wooferze pokręteł (w tym zasilania) zmuszeni jesteśmy do skoncentrowania fali dźwiękowej przy naszej twarzy. Miłośnicy kombinatoryki muzycznej i kwadrofonii wezmą to za duży błąd, co potęguje jeszcze wrażenie wywołane osiągami systemu. O ujemności tego rozwiązania można dyskutować. Niewątpliwym za to minusem jest brak wyjścia słuchawkowego w zestawie. Czasami wybieramy subtelność samotnej kontemplacji niż gwar pokoju i goszczących w nim ludzi. In plus za to weźmiemy wbudowany zasilacz.

Ocena: 92%
Cena: 279 zł

SV 820 SL

Cenowo to model numer dwa naszego testu, ale swą utylitarnością i stosunkiem cena/możliwości plasuje się niedaleko poniżej zestawu SV 860 SL. Moc tego zestawu wynosi nominalnie 120 W, zaś przenoszenie 80-20000 Hz. Zestaw posiada wbudowany zasilacz, możliwość regulacji zarówno tonów wysokich, jak i niskich oraz zamontowane na frontowej ściance gniazdko słuchawkowe. Jak z tego wynika cały system obsługi głośników zawiera się w kilku pokrętłach na frontowej ściance, co powoduje, że SV 820 SL doskonale nadaje się do ustawienia tuż przy graczu (i właściwie jest to jedyne do zaakceptowania położenie). Długi kabel łączący oba elementy pozwala jednak na swobodniejsze niż w SV 860 SL położenie głośnika. Dwudrożne, aktywne głośniki dają bardzo dobrą jakość dźwięku, która jest w pełni porónywalna z poprzednim zestawem. Oczywiście nie mamy tutaj możliwości tak wyraźnego wyeksponowania tonów wysokich, ale brak woofera wyraźnie obniża cenę zestawu. Wbudowanie gniazdka słuchawkowego daje nam możliwość dowolnego odsłuchu, bez krępowania postronnych osób. SV 820 SL to rozsądna decyzja dla tych, którzy zamierzają słuchać muzyki bez wielkich ograniczeń następnego zestawu, a nie stać ich na model powyżej. Coś dla każdego!

Ocena: 90%
Cena: 165 zł



SV 808 SL

Uff, dobrnęliśmy wreszcie do modelu zamykającego nasz krótki ranking. Prezentowany tutaj najtańszy model (choć nie jest on najtańszą propozycją z przebogatej oferty firmy Multi–Styk), posiada to wszystko co do odsłuchania muzyki powinno wystarczyć, a więc: 35 W jednodrożne, aktywne kolumienki, pasmo przenoszenia 100-18000 Hz i wbudowany zasilacz. Całość panelu ogranicza się do przycisku zasilania i pokrętła regulacji głośności. O gnieździe słuchawek i tym podobnych breweriach nie ma co marzyć. Podobnie jest z jakością. To typowy przykład zestawu średniego, przyciagającego niską ceną i oferującego nizebędne minimum. Ot, wsio.

Ocena: 70%
Cena: 79 zł

Prezentowane tutaj modele są niezwykle estetycznie i trwale wykonane. Nie przedstawiony tutaj model SV 840 SL (zbliżony parametrami do SV 820 SL), w którego posiadaniu jest autor, służy mu doskonale od ponad roku, co jest wynikiem przekonywującym chyba dla każdego giercmana.

Dziękujemy firmie Multi-Styk za wypożyczenie sprzętu do testów.

Jagd52

APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

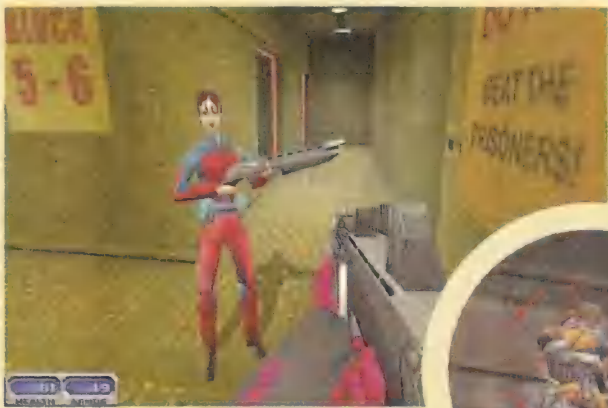
TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Shogo

• **PC CD**

Aby uruchomić oszustwa, wciśnij **T**, a następnie wpisz kody:
MPGOD – tryb Boga,
MPKFA – pełno amunicji, pancerz i zdrówko,
MPHEALTH – pełne zdrowie,
MPAMMO – pełno amunicji,
MPARMOR – pełny pancerz,
MPCLIP – przenikanie ścian,
MPPOS – pokazuje pozycję,
MPCAMERA – zmienia kamerę,
MPLIGHTSCAPE – ciekawy efekt,










Test Drive 5

• **PC CD**

Bonusowe samochody:
Wpisz **NOLIFE** – bonusowe wozy zostaną udostępnione.
Udostępnienie wszystkich trybów:
Wpisz **VRSIX** a następnie zapisz grę – uaktywnią się pozostałe tryby.
Tryb Super Arcade:
Wpisz **SPURT**

Hexplore

• **PC CD**

Podczas gry wciśnij **Enter**, wpisz kod, i wciśnij **Enter** ponownie.
Mister White – tryb Boga
Talking To Me – zabija wrogów
Rat Race – pełne zdrowie
Satisfaction – zwiększa skuteczność broni dla wybranych postaci
Think Positive – podwaja skuteczność broni dla wybranych postaci
My Drug # – daje amunicję wybranej postaci
Glory Day – brak mgły





Tribal Rage

• **PC CD**

Wciśnij **Shift+Ctrl+**
R – odkrywa mapę
V – zwycięztwo
Z – dodaje 1000 kredytów



Duke Nukem: Time to Kill

• **PSX**

Zapauzuj grę i wpisz kod.
Wybór poziomów:
Dół (x9), Góra
Następnie wyjdź z gry i w dolnej części głównego menu wybierz „Time To Kill". Możesz wybierać lewele naciskając lewo i prawo.
Ulepszone bronie:
Prawo (x2), Lewo, Prawo (x2), Lewo, Prawo (x2), Lewo
Nietykalność:
L2, R1, L1, R2, Góra, Dół, Góra, Dół, Select (x2)









Niewidzialność:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Wszystkie bronie:
L1, L2, Up, L1, L2, Dół, R1, Prawo, R2, Lewo
Wszystkie przedmioty:
R1 (x5), L2 (x5)
Wszystkie klucze:
Góra, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Prawo, Dół
Nieskończona amunicja:
Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Select, Lewo, Prawo, Lewo Prawo, Select
Mała głowa Duka:
R1 (x9), Dół
Wielka głowa Duka
R1 (x9), Góra
Podwojenie siły broni:
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2





JSF

• **PSX**

Kilka pomocnych kodów:
ctrl+T+U – super szybkość
ctrl+C+O – zwycięztwo w aktualnej kampanii
ctrl+G+O – porażka w aktualnej kampanii
ctrl+s – kolor
ctrl+ctrl+s – zrzut ekranu

F-1 World Grand Prix

• **N64**

Tor Hawaii: Wybierz „exhibition mode" i wybierz „Williams" jako kierowcę. Użyj analoga, aby zmienić jego imię na „Vacation", następnie powróć do ekranu „Start". Tor powinien się uaktywnić po Europen GP na ekranie wyboru toru.
Bonusowy tor: Wygraj mistrzostwa na największym poziomie trudności.



Cruis'n World

• **N64**

Moon Track:
Nastaw poziom najłatwiejszy, i ukończ tryb Cruise The World. Zobaczysz animację, a dodatkowy tor uaktywni się po wyświetleniu kredytów.
Power Level One:
Musisz zdobyć minimum osiem punktów w trybie mistrzostw. Następnie wciśnij C-góra, lub C-dół, na ekranie wybory samochodu.



Power Level Three:
Musisz zdbyć minimum sto punktów w trybie mistrzostw, a następnie wciśnij C-góra lub c-dół na ekranie wyboru samochodu.

NCAA Football '99

• **PSX**

Ukryte drużyny: Na ekranie konfiguracyjnym użytkownika wpisz kod. Jak zrobisz to prawidłowo, usłyszysz dźwięk. Wróć do ekranu głównego i wybierz tryb exhibition, a rozpoczniesz grę drużyną, którą wybrałeś.

Rok	Drużyna	Kod
1973	Alabama	AJNADS
1978	Alabama	DDPELOP
1992	Alabama	CJOEOR
1989	Colorado	BDAORN
1996	Florida	OMJIER
1993	Florida State	JROONB
1988	Ucla	GRUSBL
1982	Georgia	ISTME
1983	Miami	MDAADND
1986	Miami	HMOEL
1987	Miami	JDALCK
1989	Miami	NJOH
1991	Miami	VSAEN
1992	Miami	SICAH
1994	Miami	LEDIWS
1965	Michigan State	WRIFA
1991	Michigan	MFAEN
1983	Nebraska	SJCOH
1991	Nebraska	TEWGT
1993	Nebraska	HEREWG
1994	Nebraska	SDWA
1973	Notre Dame	CGEO
1988	Notre Dame	CSH
1989	Notre Dame	DAMYNO
1968	Ohio State	POEWRO
1979	Ohio State	RJOTNH
1985	Oklahoma	ZULU1
1987	Oklahoma	TANDGWO
1994	Oregon	SDAIL
1978	Penn State	SFAEYT
1982	Penn State	SJOI
1985	Penn State	GNAMS
1986	Penn State	REERM
1994	Penn State	OLUTP
1965	UCLA	ITAGM
1968	USC	QSULI

PROLINE SOFTWARE
PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Witam we wspaniałym miesiącu grudniu! Ku mojemu zdziwieniu nie zbyt dobrze odpowiadaliście na pytanie o najmłodszego recenzenta. Spora część z Was (ku uciesze gRoovyego) odpowiadała, że jest nim Cthulhu. Zresztą, Naczelny wspominał kiedyś o gRoovym we wstępniaku (tak moi mili, wstępniaki też warto czytać).

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru GK 11/98:
1. Najmłodszym recenzentem w naszej drużynie jest oczywiście gRoovy.
2. Przykładowo: Mercedes SL600, Lamborghini Diablo, Ferrari 550 Maranello i inne.
3. Pojazdy ow nazywają się Mechy.

Nagrody wylosowali:
1. Mirosław Kurzak z Krasnystawu wylosował grę „X-Files: The Game".
2. Darek Pałeć z Sochaczewa wylosował grę „Powerboat Racing".
3. Tomek Szolc z Katowic wylosował grę „Game, Net & Match".

Oto pytania na ten miesiąc:
1. W którym roku toczy się akcja gry „W.W.II Fighters"?
2. Ile łącznie leveli dostępnych jest w dodatku „Ground Zero" do gry „Quake 2"?
3. Ile torów dostępnych jest w „F1 World Grand Prix"?

Nagrody, które rozlosujemy w tym miesiącu:
1. „Barrage" 2. „Quake **2.** M.P.: Ground Zero" **3.** „Actua Ice Hockey" **4.** „Dementia"



KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z numeru 11/98
„Duke Nukem: Time To Kill" to strzelanka Third Person Perspective.

Nagrodę, grę „Vigilance 8" wylosował Sylwester Kroczak z Katowic.

Pytanie na ten miesiąc brzmi:
Który z naszych recenzentów jest maniakiem konsoli PSX?

Nagrodą jest:
gra „Assault".

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Ta gra nosi tytuł „Sega Rally 2".

Nagrodę, grę Sonic Jam, otrzymuje Mikołaj Rak z Gdańska.

Pytanie na ten miesiąc:
Jaka będzie pojemność kompaktów, które będą działały na Dreamcaście?

Nagrodą,
jest gra „Formula Karts".

LISTY

Wreszcie święta! Można spokojnie odłożyć książki na najniższą, bardzo zakurzoną półkę i spokojnie wdusić przycisk „On" na obudowie peceta (lub konsolki). Oczywiście nie radzimy Wam zbyt długo przesiadywać przed maszynką, lub zażerać się świątecznymi łakociami. Zawsze można walnąć się na kanapce i z numerem Gier Komputerowych w dłoni oddać błogiemu relaksowi. Trawcie w spokoju!

Jagd52

(...) „Obecnie posiadam PC-eta 486 DX2/80, 4 MB RAM. W związku z tym mam do Was kilka pytań:
1. Czy to mi wystarczy, czy powinienem kupić Pentium?
2. Chciałbym wiedzieć, czym się różni PC od Pentium?
3. Czy akcelerator jest potrzebny do takichgier jak „Quake"?" (...)

Adrian Kuczyński, Jaktorów

Oj, mój drogi! Twoja konfiguracja zupełnie nie przystaje do najnowszych trendów. Era 486 skończyła się dobre półtora roku temu (lekko licząc). Jeśli chcesz chociaż oglądnąć nowe tytuły powinieneś zmienić swój konfig na co najmniej Pentium 233 MMX z 32 MB RAM-u. Obecnie te procesory powoli znikają z rynku (wypiera je nowy standard PentiumII), więc można je kupić za względnie małe pieniądze. Dokupienie karty 3D jest już niezbędnym zabiegiem przedłużającym żywotność całej konfiguracji, dlatego polecamy Voodoo2 lub ich klony (w ciągu ostatnich 2-3 miesięcy ich ceny zjechały prawie o 40%). Akcelerator graficzny odpowiada za obliczenia... grafiki (odkrywcze, nie?) 3D i w grach wykorzystujących takie rozwiązania (m.in. w „Quake") jest on niezbędnym dodatkiem. 486 powinien wystarczyć co najwyżej do edycji tekstu lub do odpalania starych gierek, bo nic nowego już na nim nie uświadczysz. Smutne to, lecz prawdziwe.

(...) "Dlaczego piszecie tylko o nowych grach i programach? (...) Mam do Was pytanie: czy jest możliwość, żeby powracać do opisów i porad dotyczących starszych gier?"(...)

Sławek K., Zblewo

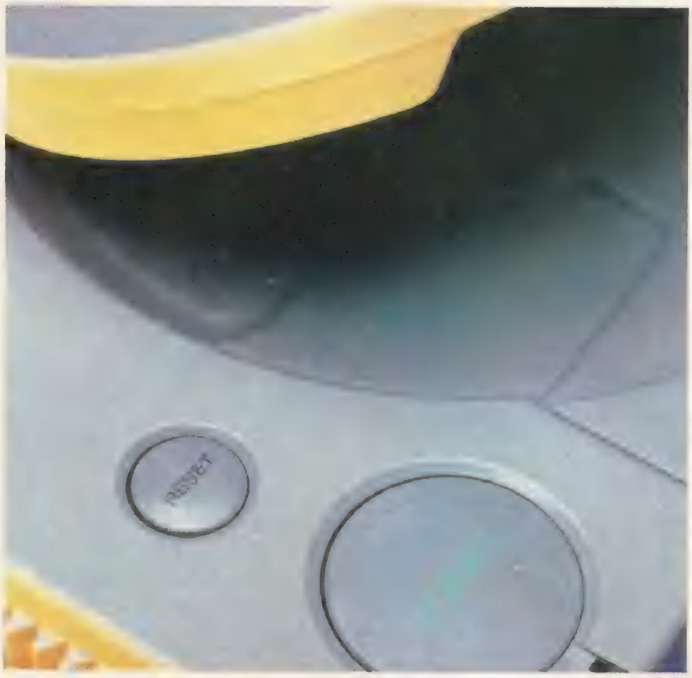
...ak na dziesięcioletniego Czytelnika, ...ałeś nam Sławku bardzo poważne ... W zasadzie każdy z nas, re... ma swoją własną, bardzo ... Top Listę. Znajdują się ...rsze, nowe i zupełnie ...ak rządzi się swoi... ...platforma (PC) jest chyba najdynamiczniej rozwijająca się i dlatego nie możemy narzekać na brak rzeczy do opisania. Nowości potrafią walić oknami i drzwiami, a okres przedświąteczny i samo Boże Narodzenie to prawdziwy sezon hitów. Pismo ma tylko kilkadziesiąt stron i jest problem z upchnięciem na nich wszystkich newsów. O grach starszych (nawet najwspanialszych hitach) pisać nie ma gdzie! Musimy zdążyć z dostarczaniem Wam nowych opisów! W naszych archiwaliach możecie jeszcze spróbować znaleźć nowo odkryty tytuł, który Was zainteresował, bo na stronach najnowszych numerów miejsca na to niestety nie ma.

No i znów dopadł nas temat obsługi odbiorników TV przez PSX-a. Oto kolejny głos w tej sprawie.

(...) "Miałem niestety przestarzały telewizor (1990) i popsuł się kineskop. Kupiłem więc zupełnie nowego Thomsona, ale pomny tego złego wydarzenia nie podłączałem konsoli do niego, tylko udałem się do serwisu. Tam wytłumaczyli mi, że powinienem stosować monitor z ekranem LCD. Co robić?"(...)

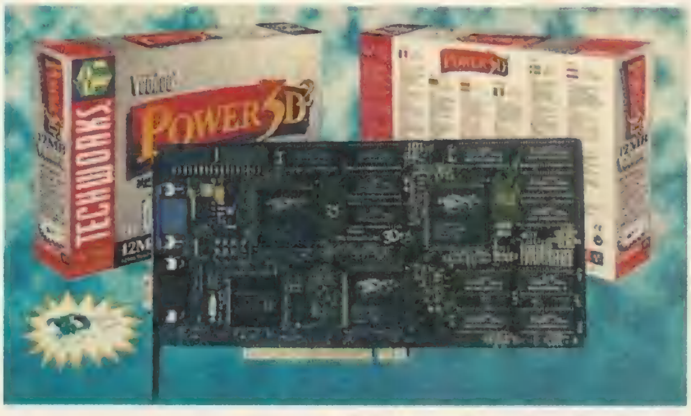
Sebastian Sałata, Zielona Góra

Niestety, na powyższym przykładzie widać jak lokalny „specjalista" potrafi zbałamucić nawet najrozsądniejszego człowieka. Niestety, Twój przypadek Sebastianie nie należy do wyjątkowych. Przede wszystkim musimy



stwierdzić że nigdzie w instrukcji do PlayStation nie ma wyraźnie sformułowanego wymogu posiadania telewizora z ekranem LCD. Nasz redakcyjny ekspert od PSX-a, Baron Jack, miał sporą zabawę czytając ten list. Stwierdzone są wypadki ZŁEJ współpracy konsoli z takimi telewizorami! Nie ma potrzeby zmieniać typu telewizora, podłącz swoją konsolę to nowo zakupionego sprzętu i niczym się nie martw. Najprawdopodobniej nieszczęście chciało zgrać w czasie krach poprzedniego odbiornika z podłączeniem konsoli. Nie martw się niczym, powinieneś nie mieć już problemów z nowym sprzętem, a Twoi „specjaliści"... Hmmm, radzę nie oddawać im do naprawy nawet przenośnego radia.

Jest jeszcze jedna sprawa, którą nasza redakcja wałkuje już od bardzo dawna, a która ciągle spędza sen z powiek dystrybutorom oprogramowania – mowa oczywiście o piractwie. Nie drążyłbym już tego tematu (choć istnieć on będzie jeszcze pewnie przez lata), gdyby nie rozpętał powtórnej burzy jeden z naszych Czytelników. Podpisany jako Pączek, jegomość wylał swoje żale na ceny legalnego oprogramowania pod niebiosa wynosząc „obywatelską działalność" towarzystwa „legalnych inaczej". Wzięcie dystrybutorów za „krwi rządnych burżujów", jest tak kolosalnym uproszczeniem, że nawet nie czuję się na siłach prostować tego typu wypowiedzi. Natomiast tłumaczenie i usprawiedliwianie złodziejskiego procederu to po prostu żenada. Potrafię zrozumieć, że nie wszystkich stać na zakup oryginałka na PSX–a. Ale tłumaczenie że w ten sposób napychają sobie kabzę dystrybutorzy jest śmieszne. Właściciel PRAW ponosi z tego tytułu odpowiednie koszty, i NIE MOŻE mieć cen konkurencyjnych wobec pirata, którego całe zadanie sprowadza się do przegrania płyty. Hołdowanie tego typu zachowaniom nie spowoduje obniżki cen gier na PSX–a, a sądzić należy iż efekt będzie odwrotny od zakładanego. Szkoda, że nasz Czytelnik nie odważył się nawet podpisać imieniem i nazwiskiem (przecież mógł prosić o zachowanie jego personaliów w tajemnicy). Jakież to charakterystyczne...



...DRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. I niestety w tym miesiącu nasze jury nie mogło przyznać nagrody za najlepszą pracę graficzną. Chyba macie jeszcze wakacje, hę? Pozbierajcie się szybko, bo kasa czeka na najlepszych. Dla tekściarza i grafika po 50 złociszy. Czekamy!

Kilka hasełek nadesłanych przez
T. Piotrowskiego z Mosiny

LSD i tylko 2 kalorie.

Najlepsza chwila poranka – browar i marihuanka.

Żytnia 40% – to procentowy roztwór chleba naszego powszedniego.

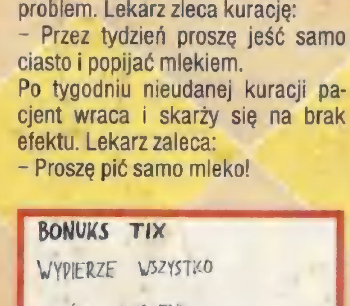
Nie ma brzydkich kobiet – są tylko kiepskie karty graficzne.

Przychodzi malec do sklepu rzeźniczego i pyta sprzedawcę:
– Macie mózg?
– Nie mam.
– To dlatego macie taki głupi pysk.
Jakub Mach, Konin

Po co żołnierz ma płaszcz?
Po kolana.
Jakub Mach, Konin

Nauczycielka pyta:
– Drogie dzieci, ile much ma nóg?
Wstaje Jasio i zdenerwowany odpowiada:
– A Pani to nie ma większych zmartwień?
Jakub Mach, Konin

Pewien pacjent miał stwierdzoną obecność tasiemca w przewodzie pokarmowym, postanowił pozbyć się tej choroby, więc udał się do swego lekarza przedstawiając mu problem. Lekarz zleca kurację:
– Przez tydzień proszę jeść samo ciasto i popijać mlekiem.
Po tygodniu nieudanej kuracji pacjent wraca i skarży się na brak efektu. Lekarz zaleca:
– Proszę pić samo mleko!





Chory zrobił, jak lekarz kazał, a tu na drugi dzień wychodzi tasiemiec i pyta:
– A ciacho gdzie?
Adam Krupski, Warszawa

Co zrobić gdy blondynka rzuci w Ciebie granatem?
Złapać, wyciągnąć zawleczkę i odrzucić.
Adam Krupski, Warszawa

Idzie Czerwony Kapturek przez wilki las i spotyka zaczajonego w krzakach wilka.
– Wilku, dlaczego masz takie duże oczy?
– Nie gadaj tyle, tylko podaj papier.
Adam Krupski, Warszawa

Sierżant wypytuje szeregowego podczas szkolenia:
– Macie rozkaz pilnowania składu amunicji, nagle... wybucha pożar! Co robicie?
– Wylatuję w powietrze z całym składem!
Mariusz Rup, Dąbrowa Górnicza

Rozmawiają żołnierze:
– Czy dowódca już wie że okop się zawalił?
– Nie, właśnie go odkopujemy, by mu o tym powiedzieć.
Mariusz Rup, Dąbrowa Górnicza

Przychodzi blondynka do sklepu i mówi:
– Poproszę dziesięć pułapek na myszy.
– Po co pani tyle pułapek, przecież wczoraj kupiła już Pani dziesięć? – dziwi się sprzedawca.
– Tak, ale tamte już są zajęte.
Mariusz Rup, Dąbrowa Górnicza

Młoda dama wybiera u jubilera naszyjnik, podczas gdy towarzyszący jej młody mężczyzna nerwowo poklepuje się po kieszeniach. Po chwili cicho szepcze do swej towarzyszki:
– Wychodzimy, wrócimy tu jutro. Zapomniałem wziąć rewolwer.
Marek Łukajniuk, Rybały

Co łączy człowieka z psem?
Smycz.
Marek Łukajniuk, Rybały

Babcia pyta wnuczkę:
– Czym Cię Kasiu karmi mama, że tak ładnie wyglądasz?
– Łyżeczką.
Marek Łukajniuk, Rybały

Jak się nazywa dziecko, które zjadło swoich rodziców?
Sierota.
Marek Łukajniuk, Rybały

Dlaczego w morzu jest woda?

Żeby statki nie kurzyły przy hamowaniu.
Jakub Karzz, Strzelce Opolskie

Dwóch juhasów znalazło jeża i zawzięcie się kłócą co to za zwierzę:
– To jest iglok – krzyczy pierwszy.
– Nie, to śpilok – wrzeszczy drugi.
Poszli więc do najstarszego gazdy spytać o odpowiedź. Gazda rzekł:
– To nie iglok, ani śpilok. To kolcok.
Jakub Karzz, Strzelce Opolskie

Stoi na rogu ulicy policjant i strzeże ładu i porządku. W pewnej chwili spostrzega, że przypatruje mu się z uwagą stojący niedaleka malec z tornistrem na plecach. Policjant podchodzi do niego i pyta:
– Pewnie podoba Ci się mój mundur?
– Bardzo, psze Pana.
– Pewnie podoba Cis się też mój pistolet?
– No jasne, psze Pana.
– I w przyszłości chciałbyś zostać policjantem?
– Chciałbym, ale nie mogę bo się za dobrze uczę.
K. Matykiewicz, Gorzów Wlkp

– Dlaczego nie byłeś na pogrzebie swojego najlepszego przyjaciela?
– Bo on na moim też nie będzie.
Piotr Piś, Kraków

Napis na nagrobku:
„Łzy moje nie wskrzeszą Ciebie.
Dlatego płaczę.
Twój mąż"
Piotr Piś, Kraków

– Jak nazywa się głupi tur?
– Tureń.
Maciej Chojnacki, Konin

– Jak nazywa się miś–łobuz?
– Pandal.
Maciej Chojnacki, Konin

Co ma żołnierz do wyżywienia?
Żołnierz ma do wyżywienia prawo.
Paweł Gierula, Hrubieszów

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Paweł Gierula
Za Rysunki: Maciej Chojnacki


FORCE FEEDBACK
199,- PLN
SV 281
FX Racing wheel
MINIKIEROWNICA
INTERACT
FORCE FEEDBACK
SV 283
V4FX Racing wheel
549,- PLN
V4
INTERACT
STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄCHANIA
DAJ SIĘ POTRZĄCHNĄĆ
DYSTRYBUCJA
MULTI-STYK
MULTI-STYK s.c.
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43


EMPiK
SKLEP WIRTUALNY
najbliższy
DOBRY
sklep
PRASA I KSIĄŻKA
MUZYKA
PERFUMERIA
MULTIMEDIA
http:/www.empik.com/sklep
hosted by AGS New Media
http://www.agsmedia.pl
AGS New Media